

# Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

**C-64 MIX**  
(benne **LEMMINGS**)  
**ULTIMA SOROZAT**

**SUBTRADE**



**FLIGHT SIMULATOR 4.**



**SIM CITY 2000**  
**Scenario Disk**

**C64 - Amiga - PC**  
**felhasználói rovat**

**BEVERLY HILLS BILLIE**



Nr. 49.

VI. évfolyam • 1994/10.

ISSN 0866-0808

Lap és Könyvkiadó Kft.

**COM-WARE**

©1994 • Ára: 139,-Ft



9 770866 080010

# CoV Évkönyv'95

## JÖN - JÖN - JÖN - JÖN

Röviden a várható tartalomról:

**Játékíráások:** C64-re többek között az előző év hazai slágerei (*Gonosz herceg, A Gálya, Wasted Time*), Amigára pl. *Kolumbus, Murder, Chaos Engine*. PC-re minden eddiginél teljesebb *Settlers*, a régen várt *Ravenloft*, mániakusoknak *Magic Candle 3* ízelítő, továbbá *Inherit of the Throne, Heimdall 2*, valamint olvasói kérésre: *Stronghold, Seven Cities of Gold*...

**Autószimulátorok:** Ami a PC-s játékok 2-ből kimaradt (*Car & Driver, Indy 500, RAC Network Rally, Stunts, Vette, Crash Course, Test Drive 3* bővítések...)

**Flipper-összeoglaló** — C64, Amiga, PC

**Tökös-Mákos:** Benne pl. *Viz, Terminator 2, St.Fighter 2*, 64-es szimulátorok, *Shadow of the Beat 3, Future Wars, Myth, Prince of Persia 1-2, X-Wing, Alone in the Dark, Fatty Bear, Putt Putt, Scorched Earth, Tank Wars, Desert Strike*... meg egy pár kiegészítés az eddigi leírásokhoz, csak úgy ömlesztve, a műsorváltozás jogát fenntartjuk.

**Elsősegély:** C64, Amiga, PC — elsősorban olyan dolgok, amik a Lexikonból kimaradtak

**Felhasználói programok:** Pl. C64-re *Art Studio, BHP Virus, EGA V3.2*, Ismertető a hangdigitalizáló használatához (*Speech BASIC*), *I-M demo Creator, Intro designer 3*; Amigára pl. *Settlers Editor, Pro Tracker* új verziók kiegészítései (jegyzetelés alatt); PC-re pl. összeoglaló a zeneszerkesztőkről, lejátszókról (*Scream Tracker, Recording Session, MOD Player-ek stb.*...)...

**Programozástechnika:** C64-re pl. *FLI képkirakó, Lettermaker V1.0, Raster Editor*, Bővebben a spritekezelésről (általános fogalmak, *Sprite Scapel*). Az Amiga és PC témák egyeztetés alatt...

Kb. 230 oldal, ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft

Ugye Ön is tudja, hogy a kalózmásolatok felhasználóit a törvény teljes szigorával bünteti.

Jogtiszta, eredeti **Microsoft** programok a COM-WARE Kft-től

### —— SZIMULÁTOROK ——

*Flight Simulator 5.0* — 3.5" disken (5.500,- Ft)  
*FS Aircraft & Sc.Designer* — 3.5" disken (3.500,- Ft)  
*FS New York Scenery* — 3.5" disken (3.500,- Ft)  
*FS Paris Scenery* — 3.5" disken (3.500,- Ft)  
*Spac Simulator 1.0* — 3.5" disken (5.500,- Ft)  
*Golf for Windows 1.0* — 3.5" disken (5.500,- Ft)

### —— MULTIMÉDIA termékek ——

*Windows Soundbits Hanna&Barbara* — disken (3.500,- Ft)  
*Windows Soundbits MGM Movie* — disken (3.500,- Ft)  
*Musical Instruments* — CD (6.500,- Ft)  
*Cinemanla* — CD (6.500,- Ft)  
*Dinosaurs* — CD (6.500,- Ft)  
*Ancient Lands* — CD (6.500,- Ft)  
*Ultimate Robot* — CD (6.500,- Ft)

### —— FELHASZNÁLÓI programok ——

*MS DOS 6.22 Euro* — 5.25" disken (6.500,- Ft)  
*MS DDS 6.22 Update from 6.2* — 5.25" disken (1.000,- Ft)  
*Windows 3.11 angol* — 3.5" disken (12.600,- Ft)  
*Windows 3.1 Resource Kit* — 3.5" disken (2.200,- Ft)  
*Windows 3.1 magyar* — 3.5" disken (12.600,- Ft)  
*Windows 3.1 True Type Font Set - East European* — 3.5" disken (6.000,- Ft)  
*Winword Proofing Tool 2.0* — 3.5" disken (7.500,- Ft)

A programok megrendelhetők a lapba befűzött levelezőlap segítségével. Szállítás postai utánvétellel. A feltüntetett árak nem tartalmazzák a 25 % ÁFA-t. A feladáshoz kb. 150-200 Ft postaköltség is járul.

# WASTED TIME

**Kalandjátékok C64-re, mágneslemeze.**  
**A Wasted Time: 599,- Ft, a Gálya : 799,- Ft** (ÁFA-val és postaköltséggel). Megrendelhető a kiadótól a befűzött levéllel utánvétellel, vagy megvásárolható a kiadónál, illetve a ComputerBooks Kft-nél (Bp.XII.Tartsay V.u.12.), az Acomp Kft. üzletében és az impresszumban felsorolt üzletekben.

# A Gálya

## PC-s játékok 2.

### VÉGRE MEGJELENT!

Röviden a tartalomról:

**Felhasználói információk** (Gépvásárlás, *SETUP* problémák, *Processzor* és géptörténet, *Memóriák*, *Hordozható winchesterek*, *SCSI, Winchester cache*, *Video-kártyák*, *MODEM* téma, *Streamer-ek*, *CD-ROM-ok*, *Emulátorok*, *Hangkártyák*, *Virusok*)

**Tipppek és trükkök** PC játékokhoz (*Cheat* tenger kb. 200 játékhoz)

**Sierra kalandok** (*Castle of Dr.Brain, Conquest of the Longbow, Eco Quest I., Eco Quest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr.Brain, King's Quest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Duest IV., Space Quest V., The Adventures of Willy Beamish*)

**RPG leírások** (*Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning*)

**Tökös-Mákos** (3D Action, ezen belül *DDQM stb., 3D Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost in L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf*)

**Stratégiai játékok** (*Air Bucks, Ancient Art of War, Carriers at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World*)

**Autószimulátorok** (Kívülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, *Death Track, Formula Dne Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vette!*)

**JÁTÉKLEXIKON** (Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)

232 oldal, ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft

# Számítógépes TIPPEK ÉS TRÜKKÖK LEXIKONJA

## Több ezer POKE, CHEAT, és tipp

C64-re, Amigára,  
PC-re és konzolokra  
Megjelenik: '94 őszén  
Ára: 699,- Ft helyett  
előfizetéssel: 599,- Ft

## Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/10.szám  
Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos  
Felelős szerkesztő: CoVboy  
Borító: Calgary/Pool Safr (Amiga)  
Összeállították: Én és a többiek  
Belső grafika: Müller Mihály  
Elsőségi rovat: Molnár Zsolt (DoT)  
C64 felhaszn. rovat: Kószó József (JOE)  
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSÍKA)  
PC felhaszn. rovat: Werner Zsolt (DADA)  
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)  
Állandó munkatársak:

Bois Gábor (Bryan)  
Horvák Péter (HáPi)  
Sikku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:  
Náslay Zoltán (NAFA)  
Paksi Gábor (Ggub)

Szerkesztőség: 1114 Budapest  
XI.Vásárhelyi P.u.8.  
Postacím: Com Ware Kft (CoV)  
Budapest, Pf. 363, 1519  
Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz társaságban csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelés újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a "pénzüsszeg címzettjé" rovatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adod fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivághatós sárga csekket használni!

Terjesztő: Az NHRT, (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárutó szaküzletekben és pavilonokban, valamint:

ACDMP Kft., (címek ld.hátul)  
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.6B.  
Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.  
Softcs Software, Budapest, VIII. Somogyi Béla út B. 1/3.  
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.  
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.  
DUEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.  
BIT-STDP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.  
TELECDMP Kft., Sopron, Dr. Solya tér 5.  
COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.14/A.  
RAMDRG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.  
RAMORG GM., Nagykanizsa, Dóli Zala Áruház

ISSN 0866-0B08 — Patria Nyomda Rt.  
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV 50. száma november második felében jelenik meg

# Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek...	1
Épp az jutott eszünkbe...	1
Jaj a software kalóznak!	2
Játék a tisztességgel?	3
C64 MIX (C64)	4
American 3D Pool	4
Betörés a bázisra	5
Feudal Lords	5
Hudson Hawk	5
The King	6
LEMMINGS	7
MAYHEM IN MDNSTERLAND	8
Perplex II.	9
Reederai	10
Steel Thunder	10
To Be On Top	11
Utóma VI. — folytatás (C64, Amiga, PC)	12
SUBTRADE (Amiga)	14
BEVERLY HILL BILLIE (PC)	16
SIM CITY 2000 — Scenario Disk & Terrain Editor (PC)	18
Hirdetések	19
Elsőségi (C64, Amiga, PC)	22
FLIGHT SIMULATOR 4.0 - 2.rész (PC)	24
TökösMákos	25
HORDE (PC)	25
DARK SUN (PC)	27
Plus/4 sarok	27
Bard's Tale III. tippok	27
BOLHAFÉSZEK	27
C64 (felhasználói rovat)	28
29/19 Scroller	28
Backmoving	29
Amiga (felhasználói rovat)	30
Wincsi gondok	30
Levelezgetünk	30
Még mindig a DirectoryOpus	30
PC II(felhasználói rovat)	31
Csillagok	31
Filled-Polygon rutin	33
Freenet Hungary	35
Némi kiegészítés	35
Scroll téma	35
Getto Comics 4.rész — PE-CSA-n rügött kalózkod	38
CoVboy Posta	39

Előfizetők közül 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Takács László, Parádásvár (Nr.940010723)  
Deesi Gábor, Veszprém (Nr.940010952)  
Soben Zsolt, Orosháza (Nr.940011079)

Kemenes Sándor, Bp.XXII. (Nr.940020313)  
Halmai Gábor, Bp.XIV. (Nr.940020428)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Párás hideg, normál hétköznapi reggel volt. 2 hősünk a Mórca Zs. körtér egyik villamosmegállójában állt meg. Az egyik a szatyrába kapaszkodott, a másik a talpával eldobott csikkot taposott szét. Eközben mellettük az úton megjelent egy púposra rakott teherautó, hátán platónyi CoV-val. Egyikük felkiáltott: "Te, itt a 49-es!". A másik habozás nélkül felszállt az éppen befutó villamosra. Csak az ajtók záródása után észlelte fel, hogy ez bizony a 19-es, és neki is leesett a fantáziája. A Batthyány téri újságosnál azonban 49-es még nyomokban sem volt. Hogy is lehetett volna, amikor az a Deák tér felé jár. Másnap hősünk a Deák tér felé portyázott, és végre meglátta a 49-est. Azonnal olvasni kezdte: Deák tér — Kelenföldi pályaudvar. "Mi?!" Merengett el magában. "Hogy ezek mit

tudnak összehordani a CoV-ban?". Ekkor felébredt, homlokát előntötte a verejték, és örült, hogy csak álmodta az egészet. Azután reggel újra az első újságoshoz vezetett: "Kérek egy új CoV-ot!" — mire az újságos — "Azt, amelyik tegnap a Kelenföldi pályaudvarnál járt?" — Főhősünk sikoltott egyet és elájult. A szeme előtt télihomály derengett, s közben halkán süttogta valaki a fülébe: "A villamos is aluszik, s míg szendereg a robogás, általában csöngtet egy kicsit, aludj el szépen..."

Neeem, ti ne aludjatok el, ezúttal tényleg a 49-es GURULT a kezetekbe. Elég sokat vártatok rá. Hmmm egy dupla számnak mindig megvan ez a hátránya is. S, hogy miért érdekes szám ez a 49-es? Mert utána kivételesen nem az 51-



és jön. A CoV 50 pedig a maga barmánban egyedülállóan ígérkezik. Elsősorban azért, mert CoV 50 csak egyszer van az életben, másodsorban azért, mert "olcsóbb" lesz, mint eddig. Ti fizettek 139,- Ft-ot az újság-árúsnak és cserébe kaptok egy ötvenest. (De rég is volt 89,- Ft a CoV — CoVboy). Eme bevezetést ismét pontokra bontjuk, mivel igen sok az olvasói kérdés különböző — mindenkit érintő — témákkal kapcsolatban.

## Különszám-mizéria

Előző számunkban már foglalkoztunk ezzel a témával, azóta is hetente tucatjával jönnek a levelek: Biztos csak mi tévesztettük el a dolgot, és rossz Különszámot tettünk a borítékba, mert ők a '94 évi Különszámot rendelték meg. Mi általában azt szoktuk a borítékba tenni, amit megrendel valaki, no persze mi is emberek vagyunk, és mi is tévedhetünk, de ez az eset most még csak véletlenül sem állhat fenn, mert '94 évi Nyári Különszámról nincs tudomásunk, tehát mi nem tévedhetünk a csomagolásnál. A másik két Különszám megjelenése is kellett némi visszhangot. Sokan a fejünkbe vágják, hogy látták a havernál a CoVboy-vagy a Getto Világot, de ezért nem fognak kiadni annyi pénzt. Nos, azt mi is feltételeztük, hogy kimondottan csak a posták, vagy a Getto grafikák gyűjteményes kiadása csak egy szűkebb réteget érint, ezért is adtuk ki ezt a két kiadást kis példányszám-ban, mondhatjuk úgy is: csak gyűjtőknek. Ez az oka annak, hogy a logyasztói ár ennyire sikerült.

## PC-s játékok 2.

A könyv a vártnál nagyobb sikerrel debütált a piacon. Ezt az előző kötettel összehasonlítva mondhatjuk el, vagyis a megjelenést követő 2 hónapban belül kb. kétszer annyi példány fogyott el belőle, mint 2 éve az első kötetből az első 2 hónap alatt. Ezért már ki is bontkoztak egy újabb — lavaszai megjelenő — kötet körvonalai.

## Számítógépes típusok és trükkök Lexikonja

DoT mester egész nyarat végigszenvedte, hogy felülmúlja önmagát, és egy olyan könyvet szerkesszen össze, ami a mai napig egyedülálló lesz a hazai számítógépes könyv-kínálatban. Több ezer apró ötlet, cheat, POKE, tipp, kód stb. betűrendben C64-re, Amigára, PC-re és konzolokra (Sega Master System, Sega Game Gear, Nintendo, Super Nintendo, Atari Lynx, PC Engine) hogy csak a legfontosabbakat említsük). A LEXIKON anyaga kb. a '94 nyári végi állapotot tükrözi. Megtalálható benne a CoV-okban, Évkönyvekben, PC-s játékok könyvekben eddig megjelent összes Első-ségély anyag, és alkotja a LEXIKON kb. 50 %-át, az információk másik fele ehhez lett hozzáfűzve, vagyis hazai nyomtatásban most találkozhattok ezzel először. Terveink szerint bizonyos időnként megjelentetnénk a javított, bővített, átdolgozott kiadást, úgy ahogy az LEXIKON-éknál lenni szokás. A jelenlegi első kiadás már nyomdában van, reméljük, hogy 2-3 héten belül piacra kerül. Fogyasztói ára: 699,- Ft, aki eddig előfizette, az 200,- Ft-ot megspórolhat, a továbbiakban pedig kiadói közvetlen megrendelés esetén 100,- Ft kedvezményt adunk.

## CoV '95

Szándékosan írtuk ezt a címet csak így, rövidített formában. Lesz CoV 1995-ben is, csak nem úgy fogják hívni, hogy Commodore Világ. A COMPUTER VILAG címet nem új lapként kívánjuk bevezetni a piacon, ezt erősítjük meg azzal is, hogy a sorszámozás folyamatos marad (CoV 52, 53 stb.), vagyis a lap címe — és vártatódan tartalma is — megváltozik. Hogy ez a változás miben lesz érezhető, arról a jövő hónapban már bizonyára többet tudunk elárulni, egy biztos: elsősorban nem a tartal-

mon, hanem a forrásban fogunk változtatni. Természetesen a tartalmi felépítésben is lesznek eltérések a mostaninhoz képest, igazodva az olvasók igényeire és kívánságaihoz. Természetesen idén sem marad el a nagyszabású előfizetési akciónk, mint ahogy ez eddig is volt, a jövő évre 1994. december 31-ig előfizetőknek jelentős kedvezményt kívánunk biztosítani, de erről legközelebb úgyszólván részletesen szólnunk.

## CoV Évkönyv '95

Hopplá! Micsoda meglepő fordulat! Hogy hova lett a '94' a '95' elő? Miután a lap címe év végén megváltozik, és ugyebár az Évkönyv a lap Évkönyve, furán festene a Commodore Világ Évkönyv '94/95 cím '95-ben. Ez természetesen lódióva is igaz, hiszen idén még nincs Computer Világ. Ezért, és ha azt is figyelembe vesszük, hogy az Évkönyv csak december közepén jelenik meg, úgy döntöttünk legyen a címe Computer Világ Évkönyv '95. Ettől persze a belső tartalom teljesen hasonló lesz, mint eddig, előzések láthatóak a belső borítón. A könyv ára a boltokban 598,- Ft lesz, akik az újságba belülről csekken előfizetnek a könyvre 1994. november 30-ig 100,- Ft kedvezményt kapnak. Nekik csak 498,- Ft-ot kell fizetniük. További 100,- Ft kedvezményt biztosítunk azoknak, akik a '93/94-es és a '95-ös Évkönyvet együtt rendelik meg. Nekik 1.047 helyett 847,- Ft-ot kell fizetni. Ezzel egyidejűleg megszűnik a '92-es és '93/94-es Évkönyvek együttes megrendelési kedvezménye, a továbbiakban a '92-es Évkönyv 398,- Ft helyett 298,- Ft-ért, a '93/94-es Évkönyv pedig 449,- Ft helyett változatlanul 398,- Ft-ért rendelhető meg.

## Software-kalózok

A legtöbb levelet ebben a témában kaptuk, ezért most átadjuk a szót magunknak. Vonal után folytatjuk...

# Jaj a software-kalózoknak!

Kalózárdió Budapest!

Köszöntjük kedves hallgatóinkat. Most első műsorunk a software ágazattal foglalkozik.

Bizonyára hallgatóink közül sokan értesültek arról a nagyszabású kongresszusról, amelyet a nyáron tartottak meg tagjaink a Petőfi Csarnok mellett. A rendezvényre meghívták a rendőrség képviselőit is, akik a kiküldött meghívók ellenére nagyobb létszámmal képviseltették magukat. Így azután hamar teltház lett, és is zárták a kapukat, hiszen nem volt több szabad férőhely. Tudásíróink sajnos későn érkezett, így ő sem juthatott be az összejövetelre. A kongresszus után ajtók mögött zajlott. Az összejövetelen néhányan olyan jól össze-melegedtek a rendőrség képviselőivel, hogy mind a 20 ezer lemezüket ajándékként nekik adták, sőt a rendezvény után jó hangulatban együtt is távoztak. Ez még mind semmi, a rendőrök cserébe felajánlották segítségüket, hogy szívesen hazafuvarozzák barátainkat. Így is volt. Együtt hazamentek, a srácok beíratták szüleiket, akik szívesen odaadták otthoni számítógépeiket, hogy a rendőröknek legyen mivel betölteni azt a pár lemezt, amit nekik ajándékoztak barátaik. Örülünk, hogy annyi év után ilyen barátság kapcsolat jött létre tagjaink és a hatóság képviselői között.

Kedves hallgatóink, adásunkat félbe kell szakítanunk, mert... kress szrrrr... noooo... segítség a legjobb barátaink viszik a berendezést...

Szomorú vég. Végülis a lehet és a szabad értelmezése között van némi különbség. Sokan kérdezték leveletekben, hogy most lehet-e másolni a járákprogramokat, vagy nem lehet. Nos, prózái egyszerűségei: lehet, de nem szabad! Lehet kalózárdiót üzemeltetni, lehet kávéra zárjegyet hamisítani, lehet színes fotómásolón 5 ezer forintot bankkártya másolatni (csak a lémszálát nem sikerül sohasem bedugni — CoVboy), lehet Lagzi Lajcsi kazettákat másolni és árulni a miskolci piacon, lehet zárlatos huikaszutót nemlétező cégneven postafiók mögé bújva csomagküldeni, lehet adóbefizetés nélkül vállalkozni, lehet álnéven üzletet kötni, és — most jut eszünkbe — lehet jogosulatlanul software terméket másolni és engedély nélkül forgalomba hozni. Ezt mind lehet, csak nem szabad. Ez a kis felsorolás mind azon műfajok közé tartozik, amit kis hazánkban elég sokan szívesen üznek, ugyanakkor kivétel nélkül mind gazdasági bűncselekménynek számít.

A nyári Petőfi Csarnok mellett megtartott razzia úgy tűnik csak részben jelszette el a dologban érintetteket, pedig nem tisztavízár illarú dologról, annál sokkal komolyabb rendőri intézkedés-sorozatról van szó. Az ORFK augusztus végi sajtótájékoztatóján ezzel kapcsolatban több statisztikai adat elhangzott. A rendőri állomány 33 ezerrel 40 ezer főre emelkedett, így a hatóságok az elmúlt évben a nyolcozások hatékonyságát tudták jelentősen javítani. Az ORFK illetékesei elmondták, hogy igazi áttörést tudnak felmutatni a szerzői jogot megsértő bűndzőkkel (pl. a kalózmásolatok forgalmazásával) szemben. Mindössze 17 hónapja lépett életbe az új paragrafus, és amíg 1993

évben mindösszesen 1 esetben indítottak ilyen ügyben büntetőeljárást, addig 1994 első felében már 7815 ilyen esetről számoltak be, mely szám további emelkedésével számolnak.

A sorsfordító Petőfi Csarnok mellett eseményt követően — mint már említettük — sokan visszaindították a CoV-ban leközölt hirdetésüket. Többen ezt igen érdekes módon oldották meg, nézzünk erre egy kirívó példát: X.Y. Z városból küldött nekünk egy tértivevényes levelet, melyben közli, hogy amennyiben a nevében és a címére valaki feladott volna hirdetést, akkor azt tekintsük semmisnek, mert azt nem ő adta tel, s ha pénzt is adott volna fel valaki az ő nevében, akkor arra nem tárt igényt, mert azt nem ő adta tel. Érdekes. Előkelesztük a hirdetést tartalmazó levelet, az kézzel íródott, a tértivevényes levelet íróképpel írták. Az aláírás szemmel láthatóan eltér egymástól, a tértivevényes levélben látható aláírás vonatott, előtettett. Vagyis X.Y. kinosan ügvelt arra, hogy megpróbálja tisztázni magát, ő sohasem másolt PC-s programokat 5 GB-nyi anyagból nagy választékban. Erre utal a tértivevény is, hiszen a leggyengébb a hatóság arra alá dugni a bizonyítékot, lám én felhívtam a média figyelmét arra, hogy valaki szórakozik a nevemben... Ugyes

Mivel a hirdetések tartalmát illetően arra kell következtetnünk, hogy még mindig vannak eligen, akik titkot hányva a hátukban zajló dolgoknak, tovább másolják azt-azt. Nekik szó a következő néhány sor. Van egy olyan közmondás, hogy jobb félni, mint megijedni!



za), ami anyagi haszon-szerzés érdekében történik. Szeretnénk hangsúlyozni, hogy ebből a szempontból közbűs, hogy valakinek van-e engedélyje vagy nincs software sokszorosításra és árusításra, mindenestül adóügyi szempontból mindegy. Bűnszaggal súgható mindenki, aki elmulasztotta a bejelentkezést, az megint más kérdés, hogy számíthat-e egy átfogó adóellenőrzéssel, mápedig ha nyilvántartást nem vezetett a forgalmazó, általában a becslés módszerét szokták alkalmazni. Bármilyen lehetetlen, de a lakóhely szerinti postahivatalban általában nyomra van annak, ha valaki pénz-küldeményt vesz át.

Ez tehát a dolgok egyik oldala, mivel majdnem biztosan vagyunk benne, hogy a hitelesítési oldalakon saját fejlesztésű cáttindék, demo-k, lemezűrságok stb. hitelesítési szerzői jogi oldalról nem követnek el jogsértést, viszont tevékenységük kereskedelmi és/vagy adóügyi engedélyre nélkül folytatják.

A dolgok másik oldala, ha valaki a forgalomba hozott termék(ek) forgalmazására nem szerzett jogosultságot. Hogy lehet ilyet szerezni? Nagyon egyszerű. Ha szükségben, a software termékek területén belül maradunk, akkor szerződési illik kötni az eredeti jogosulttal, vagy annak hálal képviselőjével/képviselőjével. Más dolog a viszonteladói szerződés és más a sokszorosításra adott engedély. A viszonteladó az eredeti jogosulttal vagy annak képviselőjével (dealer) kötött szerződés alapján jogosulttá válik a software termék árusítására (distribútor). A hálalnál lényegesen kedvezőbb beszerzési áron juthat hozzá a termékhez és a szerződés birtokában továbbértékesítheti azt, vagyis ráeszi a kis árrését és eladja. Ebben az esetben tehát a sokszorosítást nem ő végzi, ő már

készterméket kap. A sokszorosítási jog megszerzése máris nem ilyen egyszerű, de ez is a két fál közötti szerződéses kérdés. Mondjuk kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy Bamba Janka, Tőzegpipaszállítyördi a Microsoft-tal ilyen megállapodásra jutna pl. a Winword 6.0 sokszorosítását és árusítását illetően, persze attól függ mennyi pénze van, mert lehet, hogy az előző 5 éves gázolajszőkítésből mellényzebből megvásárolja az amerikai céget... A viccet félretéve a halóságok, ha valakir rajtakapnak software másolatok árusításán, legelőször is azt vizsgálják, van-e jogosultsága (vagyis írott szerződése) az illetőnek az adott software-termék forgalomba hozására. Ha ilyet mondjuk kapásból nem tud bemutatni, számolnia kell arra, hogy a rendőr bácsik a hordozókat (lemezek, kazetták) és a sokszorosítás vélelmezett eszközét/eszközait megsétáltatják egy picit. Miután a rendőrség elsősorban nyomozó ill. végrehajtó és nem szakmai szakértő szervezet, az elkobzott cuccok egy szakértői csoport-hoz kerülnek, akik szakértői véleményre alkotnak az adatahordozókban talált dolgokról. A rendőrség a szakértői véleménye és állásfoglalása alapján adja át az ügyet az ügyészségnek. Ez azért lényeges, mert meg kell állapítani a jogsértés vagyoni nagyságát, mert súlyosabb büntetésre számíthat az, aki 1 millió forint forgalmát értéknél nagyobb visszatérítést követelt el, mint aki pl. ennél kevesebbet. Természetesen minket is legőta foglalkoztat a kérdés, vajon a hatóságnak mi az álláspontja az elkövetés mélységét illetően. Mennyiben vétkes a C64-en 10 évvel ezelőtt megjelent programok másolásán és árusításán tetten ért kalóz, és mennyiben a PC-s Corel Draw 5.0 hamisított CD-t forgalomba hozó. Mert hogy nagyságrendjében igen is van különbség az szinte biztos. Ezért cikksoorozatunk folytatásaként meg szeretnénk szőaltatni az illetékeseket is. Igértet kaptunk arra, hogy a BRFK illetékesei válaszolnak néhány aktuális kérdésre, s meg szeretnénk szőaltatni a BRFK munkáját segítő szakértőket, valamint a másik oldalt is, akik mindennek szervenő alanyai.

Ezen interjúsoozat közlésével folytatjuk legközelebb...

(folytatjuk...)

# Játék a tisztességgel?

Pici rovatunknak adhartuk volna azt a címet is, hogy **KEPREJTVENY**. Aki megtalálja az 5 különbséget a két kép között azok között Szerzői jogi kézikönyveket sorozunk ki. Ilyen az élet. A CoV 39-ben közzétett plágium téma úgy látszik tovább győződik, népszerűsítve Getto maestro tehetségét a CoV hasábjain kívül is.

Bizonyára mindenké emlékszik a CoV 45. 5. oldalán, a *Heart of Africa* c. leírás elején található rajpra. Ez látható bahnál. A belevágott alkotás egy hirdetés újsgában, nevezelesen a *PAPAI TIPP*-ben reklámozta a *GARDEN* dobosos üdítőket.

Mi is kíváncsiak voltunk, ki az a mester, aki ennyire átláthatóan tudja uránózni Getto maestro munkáját. A *GARDEN Kft.* című egy dobosos üdítőhálóhoz igaz sikerült ellesni, de ez (minő véletlen?) csak egy postahók volt, így másképp próbálkoztunk. A pápai CoV-osok egyik képviselője magánnyomozást kezdett az ügyben, s annyit már sikerült kiderítenie, hogy a *GARDEN*-nek a grafikát egy bizonyos *DALL Color Studio* készítette. Őket még nem sikerült urólrnunk, de már nyomon vagyunk. A *Getto VS DALL C.S.* (nem SCI) mérkőzés eredményéről majd tudósítunk fogunk.

Laprántakori kapruk a hírt, a szerrendiél lőöl mentén hatolimas transzparensen terpeszkedik a '91-es CoV Évkönyv borítójáról és a PQ1-es pálok elejéről már ismert szeműveges baci illusztráció. Altitólag valami tejszárdát reklámoz, a CoV büfőg nines a lőükében (ha vajon mért nem) és kolomp van a nyakában. Hogy mik vannak? Úgy látszik a HQ jogi képviselője mostanában nem fog unatkozni...

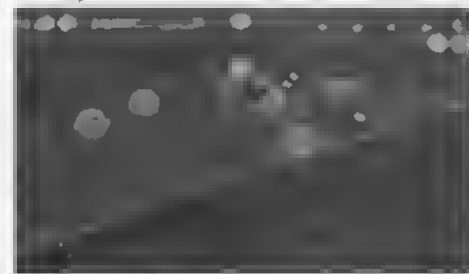


GARDEN GARDEN GARDEN

## AMERICAN 3D POOL

A játékot a **Zeppelin Games** edta ki 1991-ben. Akkor hatalmas sikerei voltak, és szerintünk izzal a játékkal sincs másként. Rögton a játék elindulásakor (amikor billiárd-asztalunkat csodálhatjuk) négy tunkci-óra nyílik lehetőségünk:

1. Tűzgomb: Belépés a főmenübe
2. 'F1': Pool Oemo
3. 'F3': Billiards Oemo
4. 'F7': Folytatunk egy előzőleg lebeszakított játékot



### A főmenü

- Pool 1 player: Pool 1 játékos
- Pool 2 player: Pool 2 játékos
- Pool Tournament: Pool bajnokság
- Billiards 1 player: Billiards 1 játékos
- Billiards 2 player: Billiards 2 játékos
- Billiards Tournament: Billiards bajnokság
- Trick Shot Mode: Ld. később

Ha egy játékost választunk, rögton elindul a játék. Két játékos választása esetén:

1. Pool: Megadjuk, hogy hány meccs legyen (5-99)/Billiards: Hány pontig kell eljutni
2. Ezután megadjuk a két játékos nevét. Erre két mód is van:
  1. Saját név (no comment)
  2. COMPUTx (x a gép erőssége (1-9, 1 legkönnyebb, 9 legnehezebb, pl. COMPUT5: közepes nehézség))
3. Tessék játszani!

### Tournament (Bajnokság)

1. A bajnokság típusa:
  - League — Liga
  - Knockout — Kiesés
2. [Csak liga választása esetén]: Fordulók száma: 1-5
3. Játékosok száma: 1-8
4. Játékos(ok) neve: (itt nem kívényes a COMPUTx)
5. A játék...

### A képernyő felépítése:

- Pool:**
- 1 játékos:
  - Bal felső sarok: A lement meccsek száma (FRAMES)
  - Jobb felső sarok:
    - SPIN: Csavarás (később)
    - POWER: Erő (később)
    - HI-SCORE: ... (szelintünk ide HI-TACHI-t akartak írni)
  - Bal közép:
    - BALLS: Hány fehér golyó áll még a ren-

### delkezésünkre

- SHOTS: Hány lövés van még hátra (ha lövünk, akkor fog, ha befövünk egy golyót, visszaáll háromra, ha elfogy, elvesztünk egy fehér labdát)

### 2 játékos:

- Bal felső: 1. játékos neve, ill. hány meccset nyert meg eddig ebből a játszmából
- Jobb felső: Ua. csak a 2. játékos
- Bal közép: A meccsek száma
- Jobb közép: Ld. később

### Billiards:

- 1 játékos:
- Felső sor: Pontszám
- Középen:
  - A pontszerzési lehetőségek (ld. a szabályoknál)
  - HI-SCORE: No comment
- Bal közép: Ld. Pool
- Jobb közép: Ld. Pool

### 2 játékos:

- Felső sor: Nem változott, kivéve azt, hogy két név is felkerült
- Jobb közép: Lásd 1 játékos
- Bal közép: hány pontig kell eljutni (a többi sajnos homály fedt...)

Mielőtt nekiesnénk a játéknak, ismerkedjünk meg a szabályokkal!

### Pool:

A fehér golyóval el kell találni egy színeset, kivéve a feketét, úgy, hogy az egy lyukban kössön ki. Két játékos esetén csak a saját golyóinkat szabad, amelyet az első találát dönt el. Ha minden színes golyó el van téve, a fekete következőzhet abba a lyukba, ahova az utolsó saját (!) golyónkat befőtük, ill. amelyik azzal kapcsolatban áll függőlegesen vagy vízszintesen.

### További szabályok:

- A fehér golyóval elsőként nem szabad érinteni az ellenfél golyóját, ill. a feketét.
- Tilos az ellenfél golyóját elrakni!
- Nem szabad elrakni a fehér golyót!
- Ha valamelyik szabályt megsértjük, akkor az ellenfél jön kétszer + a golyót újra elhelyezheti az asztalon.

### Billiards:

- Mindent szabad, kivéve koccanás nélkül elrakni a fehéret. A cél: minél több pontot összegyűjteni, úgy, hogy:
- Beütjük a fehér golyót (koccanással!!!) 1 pont!
  - Beütjük a sárga golyót (2 pont)
  - Beütjük a piros golyót (3 pont)
  - A fehér golyóval érintjük a pirosat és a sárgát is (1 pont)
  - Illetve ezeket kombinálva (ételemszerűen ilyenkor a pontok összeadódnak!)

(Meggjegyzés: az itt leltak, lehet hogy nem fognak pontosan sztimelni, mivel ebben a játékban nem vagyunk olyan jártasak, és még nem nagyon játszottunk vele...)

### Lövés:

- Ha el lett téve a fehér, vagy az lesz a játszma első lövése, helyezzük el a fehér golyót. Állítsuk a kurzort a "céla", majd nyomjuk meg a tűzgombot, de el ne engedjük! Állítsuk be a kívánt erőt, és engedjük el a joy-t. Ezután jön a csavarás:
- Középen: A labda nem csavarodik semerre
  - Bal: A golyó az első (!) ütközés után balra fog csavarodni

- Jobb: Ua. mint előbb, csak jobbra
  - Le: A labda visszacsavarodik
  - Fel: a golyó követi a megütött labdát
- Ezután tűzgombra indul a dolog.

### Trick Shot Mode (a kedvencünk!)

#### Billentyűk:

- '0'-'9': Kész felállítások hívása
- 'F7': Az aktuális felállítás átszerkesztése

### A képernyő:

- A bal felső sarokban láthatjuk, hogy éppen melyik felállítás aktív
  - Jobb felső sarok:
    - TRICK SHOT MOOE: No comment
    - SPIN: Csavarás (ld. feljebb)
    - POWER: Erő (ld. előbb)
  - Bal alsó sarok: Kezelőbillentyűk
  - Illetve bal középben van kiírva, hogy mit kell tennünk az aktuális felállással:
    - EÖITEO: Átszerkesztett
    - POT... (black, red...): Tedd el... (feketét, pirosat...)
- Lényege: egy (!) lövéssel eltenni a megadott golyókat!

### Egyéb:

A játékban a 'V' billentyűvel tükrözhetjük a táblát vízszintesen, ill. a '7'-rel visszaléphetünk a játék elejére. Érdekesége a programnak, hogy ha egy lövéssel egynél több golyót teszük el, megismétli (Action Replay). Kivéve, ha Trick Shot Mode-ban vagyunk.



### Tanácsok a játékhoz

- Nem kell mindig teljes erővel lötni
- POOL kezdésekor: Irányítsuk a kurzort a támegek középsőbe, teljes erővel csavarjuk előre a golyót, aki kíváncsi rá, hogy mi történik, próbálja ki!
- BILLIAROS: Ha a golyó egy lyuk előtt áll, csavarjunk előre, hátha utána megy?

### Epilógus:

Összességében a játék C64-en talán a legjobb ebben a műfajban. A grafika élvezetes, a hangok jók, a golyók mozgása élet-hű. Egyszóval kellemesen el lehet vele tölteni az időt. Kihagytunk valamit?

• Molnár Andor

Hossz: 140 blokk  
Kiadó: Zeppelin'91  
Más verziók: Amigo (1 00), PC (1 00)

# MEŐRÉS a házisra

A szélhez vezető ajtó a kulcskártyával nyílik (ha a monitoroknál lévő tiszteket nem pihentetjük, akkor most tölthetjük be a mentett állást (ha van)).

3. A széf szobájában kigyók vannak a padlón! Itt kell használni a benzinkútnál kőszített koktét.
4. Ha megszereltük a TOP SECRET boltot, menjünk vissza a konténeriek előtti útkereszteződéshez, és csotekedjünk a létás szerint!

Ha minden O.K., akkor kongratulációs!

Pár észrevétel

1. A mi vezrlők (ACID törés) a titkárnénis modában is kifagy.
2. Annál az órbódénál, ahol a PLAYBOY-t kell odaadni az önek, helytjeles lkhmmmm, feteceidődtök a betők) módodon elhűnnek — a fontosabb — tárgyak.

- Ki lehet próbálni! Ennek leküzdése úgy lehetséges, ha a leírás szerint játszunk (szereplünk azok a tárgyak tűnnek el, amelyek a legutolsó helyen állnak, azaz utoljára vettük fel).
3. A másik oldalon van egy térkép, nem szükséges, de miért ne.
  4. Felvonót és kénénnyt mi sem találtunk, de nem is nagyon hiányzott!
  5. Ott, ahol az igazolvány van, eltűnhetnek tárgyak (miután odaadjuk az önek a PLAYBOY-t).
  6. Vizsgáljuk meg a mosdót. Nahát!
  7. A monitoros tiszteket a fújbeverés előtt szőltsuk meg!

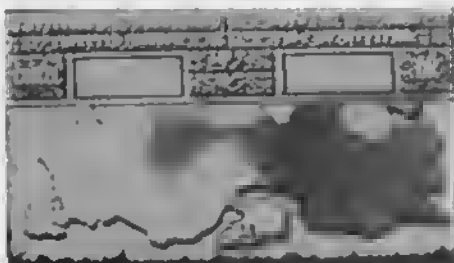
• HALÁSZ LÁSZLÓ (Gary from TRENO)

Hossz: 1 lemezoldal  
Kiadó: hazai fejlesztés  
Más verziók: —

## FEUDAL LORDS

A Commodore tulajdonosok még emlékezhetnek egy ehhez hasonló játékra, a *Defender of the Crown*-ra. Ebben a játékban a cél ugyanaz: ellenfeleink kiűtésével el kell foglalni az összes területet. A játék színvonalát tekintve nem változott. Bár vannak benne új opciók, de pl. a vár elfoglalásnál elődje jobban volt elkészítve. Elég hosszú töltés után végignézhettük az alkölök nevét. Ezután a szereplőket kell kiválasztani, számuk maximum 4 lehet. A szereplők a következők:

1. *Thorsten of Verlaime* (rózsaszín)
2. *Lothar of Oermot* (kék)
3. *Roderic of Rhianon* (zöld)
4. *Malcom of Karsten* (lehér)



A képernyő bal oldalán tulajdonságait tudjuk beállítani (alulról lefelé):

- **Control:** A figurát a számítógép, vagy mi vezéreljük (a többivel csak akkor kell töltödni, ha itt a játékos vezérel).
- **Leadership:** Vezetői képesség.
- **Charisma:** Erőnlét. (Ezt kétféleképpen meggyőző-képesség lehet. — Bryan)
- **Vitality:** Szatencsa. (Ezt is. Egészség... — Bryan)

A tulajdonságokat a mouse bal gombjával adhatjuk meg oly módon, hogy a tendelkezésünkre álló 3 kárdból egyet-egyet elhelyezünk a kockákba. Egy kockába mindössze csak két kárdot rakhatunk. Miután ezzel végeztünk, rövid töltés után elkezdődik a játék. Először kilrja a szereplő nevét és kitajozlja arcképét. Majd két adatot is kih:

- **Outgoings:** Kladások
- **Income:** Bevétel

Akkor játszunk jól, ha egy idő után a bevétel nagyobb lesz, mint a kiadás. Ezután megjelenik egy térkép, aminek tetején ott díszleg a címünk, és kastélyunkon egy kerek pajzsot láthatunk. A képernyő tetején 4 opció közül válogathatunk. Balról jobbra:

• **War:** Háború, ezen belül 3 parancs van:

- **Armaments:** Hadsereg-vásárlás. Ezek a seregeket a játék közben érkeznek váruinkba, tehát oda is kell árté visszamennünk.
- **Transfer:** Az adott területen álló helyőrséget rakhatjuk be a seregünkbe, vagy éppen fordítva.
- **Move Army:** Hadseregünk mozgatása (csak akkor tudjuk, ha van is benne valami).

- **Diplomacy:** Először is azzal kezdendők, hogy ha beszédek az adott, akkor nem ez áll itt, hanem az **Economy**, de ettől majd később. Ennek is 3 alpontja van:

- **Alliance:** Szövetségest választhatunk magunknak, meghozza oly módon, hogy clickelünk a kívánt emberre (ajánlatos ezt kétszer is megtenni). Ha ez megismátódik a másik fél részéről is, és ráadásul mindketten ugyanannyi évet jelöltek meg, akkor át is mehetnek egymás területén.
- **Assassination:** Gyilkosság. Ez persze már pénzbe kerül. A sikert annál biztosabb, minél több dukátot ajánlunk fel.
- **Plot:** Lázadás szítása. Csak olyan területen lehet, amit már valaki elfoglalt, és történetesen nem áll rajta a serege, vagy a vára. Ez az akciónk is dukátok ezreit emészti fel, de ha rosszul állunk, és elég sok pénzünk van, akkor ezzel jelentős sikereket érhetünk el.

- **Info:** Itt információkhoz juthatunk:

- **Review:** Magunkról
- **Rocess:** Ellenfelünkről
- **Regions:** Területekről

**Economy:**

Ezt az opciót csak az adó beszédese után láthatjuk, a diplomácia helyett. Ezen belül is 3 alpontot láthatunk:

- **Investments:** Épületek vásárlása

- **Markets:** Piac (2000)
- **Crofts:** ? (3500)
- **Churches:** Templom (4500)
- **Castles:** Kastély (8000)

Az épületek után a számok azok árát jelentik.

- **Finance:** Helyőrség, adó stb.

- **Alddute:** A helyőrség etjeje.
- **Pol Tax:** Az adó nagysága, maximum 5 lehet.
- **Outy:** Itt is az adót növelhetjük.
- **Army:** Itt a katonáknak kifizetett pénzt állíthatjuk be (a bal oldalon lévő nagy összeg a minden hónapban kifizetett dukátok ezreit jelenti).

- **Trading:** Itt a kereskedelem több forrásait ültézhettük el.

- **Iron:** Vas
- **Wine:** Bor

• **Coin:** Búza

Ezek mennyisége is befolyásolja a vásárolható katonák számát.

Most pedig hadseregünk "tartózkai" kerülnek területekre.

- **Knights:** Lovagok (ezek utánpótlását nem tudjuk beállítani a márt szokott módon, ök jönnek maguktól)
- **Soldiers:** Zsoldosok
- **Bowmen:** Íjászok

Néha, ha olyan területet támadunk meg, amint éppen az ellenség csapata tartózkodik, akkor az eddiginél merőben más csata következik. A térkép eltűnik, és megjelenik a két csapat, amelyek 3 részből állnak. 2 oldalsó és középső szárnyból. Ezek után bele kell pakolni a részekbe annyi katonát, amennyit csak tudunk. Ezután clickelünk rá az ellenfél képére, és már kezdődik is a csata. Ha voltak nyilasaink, akkor előbb ök lőnek egyet-egyet. A seregeink mögött az utánpótlás látszik, érdemes először az egyiket rögtön betakni középre. Területet akkor foglalunk el, ha a támadók vesztesége sokkal kisebb, mint a védőké.



Egy-két tipp:

- A helyőrséget minél előbb vegyük fel.
- Saját területen többet tudunk lépni.
- A játékok elején, mielőtt a várból árukat az embeteket a seregbe, a sereg toborzásánál vegyünk annyi embert, amennyit a pénzünk enged. Így kezdésnek ennyivel több lesz a várból tartózkodó katonáink létszáma.
- Az ellenfelekkel jobb minél előbb végezni.

• **Bacsó Márton**

Hossz: 1 lemezoldal  
Kiadó: Impressions  
Más verziók: Amiga (1 00)

## HUDSON HAWK

A CoV#44-ben valahol ott hagytuk abba, hogy megcsináltuk az első pályát. Ime a következő kettő:

A 2. pályán *Leonardo da Vinci* skicckönyvét kell ellopnunk. Ezt valahol a *Vatikán*-ban tejtették el. Az elején indulunk el jobb-



ra. Ha egy nagyjából pasit látnak, toljuk el a mögötté lévő kockát, és a felvonóval húzzuk fel.

Ezek után menjünk fel rajta a legközelebbi esomagra, és onnan fel. Most menjünk tovább fent, és a második kapu felett menjünk a kötélen. Essünk le, és az ugrógumi segítségével jussunk el a baloldalon lévő kockára. Menjünk végig jobbra és a csomag segítségével érjük el a létrát, amelyen fel kell mászni.

Igy a csövekbe fogunk jutni. Kis időközönként a padlóból szűrös akármik jönnek ki, amelyek árthatnak egészségünknek. A csöveknek néha kinyíló akármicsodái vannak, amelyek, ha alattuk vagyunk, felszipantanak, és általában olyan helyre pottyanunk, ahová a legkevésbé szeretnénk volna. Menjünk jobbra, le, és ballagjunk tovább, miközben a tolokocsis öreg mamikra vigyázunk, ugyanis a kocsikkal véletlenül bombák vannak. Az első elágazásnál menjünk föl. A szakadék fölött a kötélen menjünk át, és a lítettal menjünk le. Az utolsó megállónál szálljunk ki.

Menjünk tovább, a szakadékon menjünk át, a legközelebbi elágazásnál forduljunk jobbra, és a csövekből a lyukon keresztül menjünk a tetőre. Menjünk jobbra, miközben a különféle emberkékre figyelünk, főleg az ejtőernyős nyanyákra, akik bombákkal ajándékoznak meg. Amikor a 3. kupolához érünk, a bennelevő lyukon keresztül menjünk be.

Most menjünk jobbra-le, miközben azokra a furcsa berendezésekre figyelünk, ame-

lyek a levedgőbe repíténe, ha rájuk lépünk. Ezeken kívül találkozunk még gengszterekkel, akiket úgy ölhetünk meg, hogy megdobjuk egy lasztival, ez elkábítja, és rögtön utána egy másikkal, ha a bandita még kába van, akkor meghal.

Amikor végigérünk, ne menjünk le a létrán, hanem ugorjunk le. Most jobbra, le és balra. Egész utunkon figyeljük a többtől különböző padlóészkeket, mivel áramot vezetnek, valamint a feldobószerkezetekre. Utána menjünk le, így abba a terembe érünk, ahol *Leonardo da Vinci* barátunk könyve van.

Itt menjünk jobbra, de végig a platformokon. Ne érjünk a padlóhoz és a villogó lámpákhoz, amelyek lecsukhatják lácsokkal a célhoz vezető utat.

A harmadik és egyben az utolsó pályán *Leo da Vinci* várába kell bejutnunk, és elhozni onnan egy kristályt. A felvétele az aranycsínátógép ónmegsemmisítéséhez fog vezetni. Ezt meg kell tennünk a Föld megmentésének érdekében. Tehát menjünk jobbra, utána fel a létrán, ugorjunk balra, majd menjünk végig a platformokon a különböző állatokra vigyázva (saját magunkra is).

Amikor a létrához érünk, menjünk fel rajta, majd ugráljunk a platformokon balra. A vége felé menjünk át a kötélen, menjünk feljebb a létrán. Vegyük az irányt jobbra. Utközben nyugtassuk meg a muksókat. A második muksó után menjünk fel a tetőre, és utána balra. Ha a vár falaihoz érünk,

menjünk le rájuk, és a kötélen menjünk balra. Essünk le, menjünk balra, ugorjunk feljebb a platformokon és inasszunk fel a létrán. Amikor rajta megyünk, lövjük a léggömböskön repülő embereket.

Ha a tetőre érünk, menjünk jobbra, a vége felé a láda segítségével jussunk fel. Most menjünk balra, vigyázz a golyókra, melyeket egy furcsa gép löv felénk. A végén a platformokon menjünk fel, utána jobbra, és fel a lítettal. Most ugráljunk balra, menjünk feljebb, jobbra, fel, és menjünk be az ablakon. Most menjünk jobbra és fel. A kockát toljuk balra. Vigyük fel a liftekkel, toljuk jobbra, és ugorjunk rajta a kijáratához. Végre bejutottunk abba a terembe, ahol a kristály van. Menjünk a kötélen jobbra, és sünk le egy emelettel lejjebb, ugorjunk jobbra és kapcsoljuk át az akármit. Most felemelkedik a rács, amelyik alatt a kistály van. Fussunk balra, ugorjunk fel, jobbra a kötélen, és amikor a kötélen kb. 2/3-ánál tartunk, essünk balra, ütközzön a kristályt felvéve. Most a jobb oldalon lótt lévő akármit kapcsoljuk át, és menjünk az ajtóhoz. Az ajtót a mellette lévő átkapcsolóval nyithatjuk ki. Menjünk be.

Endsequence...

■ Szvedo Albert (Shadow CAX)

Hossz: 1 Jemezoidal  
Kiadó: Dcean  
Más verziók: Amlga (2 OD)

## THE KING

*Wladca* gonna dooo!!! Hogy ez mit jelent? Azt mi sem tudjuk, de úgy tűnik, nem is érdekes. Ennyit bevezetőnek. A továbbiakban a sátnista lengyelek egy újabb keletű byte-halmazáról lesz szó lbocs a sátnista jelzőért, de elnézve a demoikat, kicsit sok(liknak) tűnnek a földtől keresztek/életfák). A stuff címe: *Wladca (Main/Talent kültöldi Novotrade "elkalmazott" szerint The King* — ahá, akkor máit tudom, hogy mi az a *Wladca Wladca*), egyébiránt stratégia a javából, kiváló szórakozás. Garantálja a *Laboratories Garniev Par...* izé, ja hogy ez nem az *Elisabeth Colour (SYNERGIE)* reklám, tehát a *Laboratorium Komputerowe APM* (ez mi lehet?). Talán el is kezdhetnénk.

Az első képeinyón megcsodálhatjuk magunkat, majd, ha máit betöltünk a látvánnyal, döntjük el, hányan vagyunk. Ez a szám lehetőleg 0 és 3 közé eső egész szám legyen. Az 'FS' billentyű tengerszint feletti magasságának változtatásával adhatjuk tudni a döntésünket a gépnek, miközben a tönkretonni kívánt joystickok számát is beállíthatjuk. Ha minden ok, lövünk egyet, és átkerülünk a következő szintre. Itt 4 smasszer látható talpig mellpáncélban, ök sorban *MOTEN, BERTH, TOTH és MADAN* — a nevükön kívül csak sörhasuk tarjedelmében különböznek egymástól. Tehát válasszuk ki a nekünk (nem) tetszőt és FIRE! (Ja, 2 játékosnál no nagyon próbáljuk ugyanezt a figurát játékkba lendíteni, mert a program nem ismeri az allierego fogalmát.) Ezután keresztoljuk át szörnyszülőttünket, és indulhat is a játék.

A főképernyőn látható a játéktér, valamiféle partvidék, jobboldalt a tenger hullámozik egykedvűen, alul pedig ikonok láthatók. Ezek igen szépen megajzoltak, báit első látásra mi nem sokkal több értelmet tudtunk leolvasni belőlük, mint *J. Joe Sair* társó sírjának hieroglifáitól. Szerecsébe a jobb felső sarokban a program automatikusan leoldítja a jelentéseket. A játéktér egyébként egy csomó tartományra van felosztva, itt tognak mi hancuozni. Amelyik terület mög szüzlőd, egy vízszintes vonal jelzi, s csak akkor veszt el ártatlanságát, ha behato-

lunk rája, ilyenkor egy lobogó jelenik meg rajta, ami azt jelzi, hogy ezután minden hónapban lerója nekünk hevi tartozását. A 4 versenyzőnek 4 különböző zászlaja van, legalábbis hosszabb játékok után úgy fog tűnni. *MOTEN*-én egy vízszintes sáv van, *BERTH*-é sakktableseit, *TOTH*-nak jutott e keresztes, *MADAN*-é pedig felhatatlan kinézetű. A nyilat mozgálva megkapjuk az aktuális tartomány nevét, és zárolbeli azt, hogy mennyit adózik. Ez fontos! Még annyit, hogy ha egyedül vágunk neki, mindenkinek 1-1 tartománya lesz kezdetben, ha ketten játszunk, a gép által irányított 2 vezér már rögtön 3-3 területtel kezd. Az ikonok sorban:

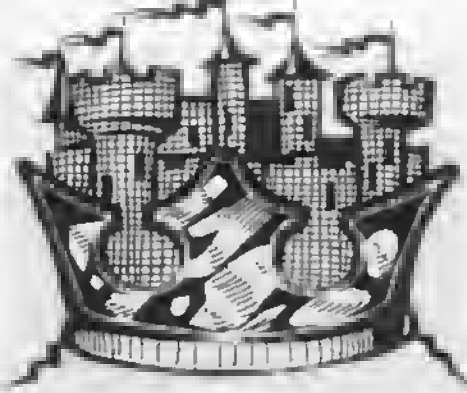
- **BUYING KINGDDM:** Vehetünk egy tartományt (nahátt). A program megkérdezi, hogy melyiket kívánjuk megvenni, majd klikk után beállíthatjuk a felajánlott összeget. Ez 0-253 közé eshet. Saját tartományt sajnos nem lehet megvenni (*APEH sucks!*). Ez utóbbi kísérletezést feszálmtva lépésnek számít, ha sikerül, ha nem. Diplomátnak ajánlott.
- **SELLING KINGDOM:** Eladhatunk egy területet. Amúgy ld. fent.
- **SET PARTNERSHIP:** Kölcsönös megemeltadási-szerződést köthetünk valamelyik játékoskal, aki vagy belemeget, vagy nem. Ha magunkkal akarunk, az nem, egyébként lépésnek számít.
- **TAKE SOLDIERS:** Az ikonok felett a GOLO mellett látható, hogy mennyi aranyunk van. Nálát, pont ennyit katonát sorozhatunk be! Ha legalább 1 harcos; vételezzünk, már lépésnek számít.
- **BUILD ARMY:** Helyőrséget rakhatunk le, vagy kivehetjük az embereket az erődökből. Nem számít lépésnek.
- **MOVE ARMY:** Mozgathatjuk seregünket. Egészen addig nem számít lépésnek, míg nem valami idegen tartományt jellünk ki célul. Ilyenkor, ha máit volt ott valaki, csata jön, egyébként egyből a magunkévá tesszük. Csatában először a seregek ütköznek meg. Ilyenkor egy hangulatos tájkép kíséretében állíthatjuk taktikáinkat (*ATTACK* — lámadás, *DEFENCE* — védekezés, *GD RACK* — pucolás). Nem árt tudni, hogy a védekezés léit akár 3-szoros túlerőt is olháíthat! Ha mi vagyunk a nyeiök, néha egy kis ostion következik — logikus, nem? Itt egy katapulttal kell léket vágunk a falba. A katapultot szabadon állíthatjuk, amúgy eggyel több állása van, mint ahány szükséges lenne... Ja,

és a fázisok közt néha csak 1-2 pihenői különbség van. Alul látható a maradék lőszér, ami egyébként jóval több a szükségésnél. Igen nehéz elrontani.

- **BURN KINGDDM:** Felégethetünk egy tartományt. Sok ártalma van.
  - **SHOWING TOURNAMENT:** Lőszerversenyre hívhatjuk ki a még élő ellenfeleket. 3 céltábla van, mindegyikre 4-et löhetünk. A verseny egyenes kiesés alapján megy. A díj 1000 arany, ami igen tetemes összeg, tekintve, hogy a legjobb területek is csak 50-et hoznak egy hónapban. Természetesen lépésnek számít.
  - **NEXT MDNTH:** Passz.
  - **END OF GAME:** A lenőbe kezdődik a meccs! Bövebbet később.
- A képeinyón még látható az eltelt idő és a dátum (ez utóbbi igen érdekes!). Tehát a játékok körre van felosztva, minden körben 1 lépést tehetünk, a játékosok szigorú sorrendben követik egymást. Játék közben kaphatunk üzeneteket is, pl. meg akarják venni egy területünket, el akarják adni valamelyik tartományukat, elvesztettünk (csak úgy) egy területet, félhavi adónkat, fele pénzünket, stb. Mivel a játék *Main/Talent* óta elemi angol tiasznál, ezeket most inkább nem fogadtuk le. Ja, ha valaki jó pénzért megvenné egy tartományukat, érdemes eladni, mert nem valószínű, hogy a következő körben odalép, mi meg semmi áldozat révén visszatárolhatjuk. A barátsági szerződést természetesen nem kell komolyan venni. Lőszátnál egyébként, ha csak katten vagyunk, az első 2 körben tők mindegy, hogy mit lövünk, a 3. fog dönteni.
- Most pedig egy kis "berhelés". Mivel köz tudott, hogy a C64 tulajok nagy része színes monitorral rendelkezik, ezért ez a rész nem is annyira érdekes. Szóval arról van szó, hogyha nem akarunk szemüveget, akkor nem árt kicsértetni a karakterkészletet, ugyanis iszonyú!!! Ez a programban a \$2000 helyen kezdődik. Kezdő RESETGOMB tulajdonosoknak egy kis segítség: <RESET>, utána pötyögjük be a következőket Imég jobb, ha előtte megcsináljuk, és ilyenkor csak betöltjük és futtatjuk!

```
10 POKE56334,0:POKE1,51
20 FORI=8TO215
25 POKE8792+I,PEEK153248+I):NEXTI
30 FORI=384TO463
35 POKE8192+I,PEEK153248+I):NEXTI
40 POKE1,55:PDKE56331,1
50 SYS18816
```





# LEMMINGS

A bevezető mindig a legnehezebb, főleg egy olyan játéknál, amiről vagy jót, vagy semmit. Most kivételesen azért, mert hirtelenjében semmi hiányosságot nem tudnánk mondani a programmal kapcsolatban. A *Lemmings*-ről talán annyit, hogy a *Psygnosis* máj pár évvel ezelőtt kiadta a játékot Amigára, és nem sokkal ezután beharangozta a C64-es változatot. Erre azonban egészen mostanáig kellett várni. Mindenesetre az a lényeg, hogy itt van a végleges verzió, máris hátszei körbejárta az egész világot, ezalatt legalább ugyanennyi-szer feltörték stb. stb...



Mindenesetre: "Közönséges lemming illemus lemmus": Norvégia és Svédország hegyvidékein, a tajga és a tundra övében (valamint a *Psygnosis* software house pincéiben), Finnországon keresztül a Szovjetunióban (bocs, de 90-es kiadású a könyv) a Fehér-tengerig terjedtek. Lemmingjárásos években elterjedtebb. Híres a közönséges lemming populációrobbanása (nem, nem populous, bá állítólag máj azt is liják 64-re), rendszeres ciklusokban, körülbelül 4 évenként populációsűrűség-csúcsot ér el, amikor is a táplálékkészlet kiapad, és nőha hatalmas vándorlás indul meg lefelé a hegyekből, az útjukba kerülő lojálók és tavakon. Óriási számban hulladnak a vízbe..., döglének éhen szegénykók, szóval nekünk minden el kell követnünk, hogy ez ne így legyen. Ugy kell egyengetnünk a pályát, amin végigmásznak, hogy baj nélkül eljussanak a kijáratig.

Egy célkeresztet irányítunk a pályán, ha valamelyik lemmingre ráclickelünk, akkor azt a cselekvést végzi, amelyet valamelyik ikonon előzőleg beállítottunk. Pl. ha a lépcső (hid) építésnek megfelelő ikont választjuk, és ráclickelünk egy vízcsőre lefelé haladó lemmingre, az nekiall hidat építeni, amin a többiek szépen átmásíroznak a túloldalra.

Mintán betöltöttük a játékot, öt L ücsdörög egymás mellett. Az első négy közül az 1-4 számbillentyűkkel választhatunk.  
1. Start game — Nevelej  
2. Az intro nézhetjük meg (érdemes)  
3. Pályakódot íhatunk be (cheat mode-hoz tijük be: WANNABFREE. Ezután, ha a '<' + 'SHIFT'-et lenyomjuk, a

(Lehet, hogy a betöltés módszer ki van próbálva, és ez esetben működik is, de általában nemigen javasolnám RESET és SYSxxxx között a BASIC LOAD utasítást... — Blyan)  
<RUN> után 4,68 sec elteltével indul a játék. Azért így kezdődött máj! Sikeres/sikertelen befejezés esetén részletes értékelést kapunk működésünkről. Ha nyelünk, az endsequence közben 'F6' vagy 'F7' billentyűvel léphetünk vissza az elejére. Játék közben 'F3'-mal kikapcsolhatjuk a zenét, 'C' = 'F3'-mal vissza stb. Szóval jó ez a stult. Ugy is mondhatnánk, hogy a OOC lengyel változata, ugyanis egy az egyben koppintás. Előnye a OOC-hoz képest: gyorsabb, semmi töltés, 2 játékos

pályákat 100 %-kal teljesíthetjük)  
4. Zene vagy hangelfektek

Az ötödik guy egy táblát tart a kezében, ennek négy állása lehet (Fun, Tricky, Taxis, Mayhem), melyek közül 'crsr fel' és 'crsr le' nyilakkal választhatjuk ki a megfelelő nehézségi szintet. Fun a legkönnyebb, Mayhem a legnehezebb. Nyomjuk le az '1'-t és máj töltődik az első pálya.

Hamarosan megjelenik egy képernyő, amelyen lentől felfelé a következőket láthatjuk:  
• A megoldandó pálya kicsinyített képe  
• A szint száma és neve  
• A lemmingek száma (ennyi log le-pottyanni)  
• A lemmingek hány %-át kell megmentenünk a továbbjutáshoz  
• ???  
• Idő percben  
• Nehézségi szint (egyébként C64-en mind a négy szinthez 25 (nem 30!) pálya tartozik)

Tűz, és máj indulhat a... a fenét indulhat! Előbb tessék végigolvasni a leírást! Addig is 'SHIFT LOCK'. Tehát a képernyő legnagyobb részét a játéktér foglalja el, amelyen egy kis célkeresztet irányítunk. Ha elérjük vele a képernyő bal vagy jobb szélét, és tovább húzzuk a joy-t abba az irányba, akkor a képernyő scrollozódik. Legfelül van egy bazi nagy akármí, van rajta két ajtószerszűség, meg fogalmunk sincs arról, hogy miből, a lényeg, hogy innen potyognak ki a lemmingek. Valahol jobbra van egy lura kis házikó, két gyertya és a két szőlő, ez a kijárat.

A játéktér alatt 12 kis ikon látható:

'+' billentyűvel gyorsíthatjuk, '-'-szal lassíthatjuk a lemmingek érkezését.  
'SHIFT LOCK': PAUSE, az sokszor segítség;  
'INST/DEL': Kétszeri megnyomására minden kis manó kipucan;

A középső nyolc ikon közül az 1-8 számbillentyűkkel választhatunk:

- 1: Climber — Falra mászó;
- 2: Floater — Ejtőernyős. Ha valahonnan leesik, kinyitja, így nagy magasságból is leugorhat
- 3: Önmegsemmisítő. Felrobbantja a kiválasztott lemminget (blokkolót érdemes!)
- 4: Blocker — Blokkoló lemming. Feltartja a társait, nem tudnak abba az irányba továbbmenni;
- 5: Builder — Lépcsőt épít átlósan felfelé;
- 6: Basher — Faltörő. Vízszintesen átgutot kapar;
- 7: Miner — Bányász. Átlósan lefelé ás;
- 8: Digger — Függőlegesen lefelé ás;

- Lábnymok: Szünet (mint a 'SHIFT LOCK')
- Atombomba: Előlről ugyanez a pálya, vagy vissza a lőmenőbe ('Jobb SHIFT' + 'balra nyíl')

Mindegyik ikon fölött egy kis téglalapban egy szám mutatja, hogy azt még hány lemminggel csinálthatjuk meg.

üzemmód, pergőbb játékmenet. Hátránya: nincs benne pl. töltőtálgalamb-vadászat, stb. Iszonyú mennyiségű grafikát zsúfoltak bele (vagy 6 teljes kép), ebből is látszik, hogy nem AFU INTERLACE képekről van szó... A zone cool..., illetve baromi rossz, csak mi az is kicsérültük. Jó ideig el lehet vele szórakozni. Szóval, ha nincs meg, szerzd meg gyorsan!

• Herrich

Hossz: 178 blokk  
Kladó: APM Poland  
Más verziók: —

Az ikonok fölötti feliratok balról jobbra:  
• Ha ráclickelünk egy lemmingre, itt látjuk a feladatát (walker — sőtál, floater — ejtőernyős stb.)  
• Kinn lévő lemmingek  
• Megmentett lemmingek %-ban



**FUN**  
Ez legyen a gyakorló pálya, mindenki könnyen teljesítheti.  
Szintkódok: 1 - nincs; 2 - BEDGILBFIE; 3 - BLIJKAJDB; 4 - KJGHALBDDE; 5 - JIDJGHGFL; 6 - LEHIBEBJC; 7 - GCAAFKJLAD; 8 - HJBHFKDIIJ; 9 - IBBHHBLDHK; 10 - FJBHHKHAH; 11 - HHEBFBJAKI; 12 - AFCCIJLIH; 13 - JGFEEDDEHA; 14 - KKHCKAGBB; 15 - EAFALADCC; 16 - AFIBLCHEHC; 17 - JFAHKBDA; 18 - FIBDFEBJC; 19 - FJCAJGLBBH; 20 - GHILIKBAB; 21 - JCCALADGAL; 22 - FDKBBKDDG; 23 - BIKDLHEDIL; 24 - KDCAJKAKEG; 25 - KJEDHGCDCK.

**TRICKY**  
Level 1. Kódja: DJKALCDKIJ. Tippek: Nyomjuk meg az '5'-öt, és a szakadék szélén clickelünk rá egy manóra. Ő majd a szakadék felett épít egy lépcsőt. Innen máj sima az út, máj nyomjuk meg a '6'-ot, s újból clickelünk egy manóra, az máj át fogja fújni a dombot.  
Level 2. Kódja: FHIBDFEDGF. Tippek: Nyomjuk 'B'-at, máj a potyogási gyorsaságot állítuk 50-70 közé, és menjünk ki a platform végére. A manók gyorsan tognak jónni. A joy-t állítuk autofire-ra, máj mindenre clickelünk. Elkezdnek lefelé ásni, de nem nyíllannak ki, hanem szépen elsétálnak a kijárhoz.  
Level 3. Kódja: JFIBLACJCL. Tippek: Az első dombnál ne lejdünk meg! Itt mindenki átsétál, nem úgy, mint a másodikonál. Nyomjuk meg az '1'-est, máj clickelünk rá az első pasira, hogy másszon át. Nyomjuk '5'-öt, máj építessünk vele lépcsőt, amíg át nem ér a túloldalra. Itt ejtőernyőztessük le, hogy ne maradjon a padlón. Innen már simán besétál, máj a dombon másszon át mindegyik és végül ejtőernyővel ruházzuk le őket!

**Level 4. Kódja:** XEEEDIGHI. **Tippek:** A manók átmászkalnak a csöveken, a golyókra is, de ezek után át kell futatniuk a láncon, ami tartja az első golyót, majd azután fúrjon át a következő 2 golyón. Itt úgy kell ügyeskedni, hogy egy pacák a cső szélére kerüljön, innen pedig építsen lépcsőt a kijáratig, majd követhetik őt a többiek.

**Level 5. Kódja:** FADGGFADKJ. **Tippek:** Az első pacák másszon át jobbra a falon. A második platform jobb oldaláról építsen lépcsőt, majd onnan (a 3. platformról) ejtőernyőzzön le. A 4. en jobb oldal felől építsen még egy utolsó lépcsőt a kijárat felé. Már nincs több akadály — csak a többiek kövessék őt!

**Level 6. Kódja:** ECHGGDEDID. **Tippek:** Az összes kis manót szorítsuk két blocker közé úgy, hogy egy közülük a bal oldalon tudjon dolgozni (lépcsőt építeni). Ha máit az utolsó oszlopnál (számszorint a B.-nál) van, akkor még utoljára egy keveset építsen, majd ejtőernyőzzön le. A bal oldali blocker robbantsuk fel, és ezután szabad az út.

**Level 7. Kódja:** LEDBFKJABF. **Tippek:** A szakadékhöz érő manó építsen egy hidat, majd amikor visszafelé loesne, rakjuk át blockernek. Így a biztonságukat már szavatoltuk. A következő lamming építsen felfelé lépcsőt minden emeleten, és már célba is ért az összes.

**Level 8. Kódja:** IBGHGDFEHI. **Tippek:** Az első palit gyorsan rakjuk blokkolónak, majd irány gyorsan a pálya másik részére. Itt tegyük azt újból. Fúrjuk át a dombot, majd építsünk lépcsőt egészen a kijáratig. Ugyanígy tegyünk a másik oldalon is.

**Level 9. Kódja:** IHKBBDKJDD. **Tippek:** A jobb oldali kis nyílásig építsünk lépcsőt. A falat át kell fúrni a folyosó végén, majd ismét fúrás és már itt is a kijárat.

**Level 10. Kódja:** EADGGDIFAH. **Tippek:** A felfelé potyogó manóknak adjunk eserinnyet, majd az egyik fúrjon lüggőlegesen felfelé. Ezután nyomjuk meg a '6'-ost, és az egyiket furassuk vízszintesen, majd ugyanígy fúrjuk át az oszlopokat, és onnan építsünk lépcsőt a kijárhoz.

**Level 11. Kódja:** ALALALHGBB. **Tippek:** Fúrjuk át a földből kinyúló kezét, majd a kigykókat és a koponyát is. A szakadékon át építsünk lépcsőt, a kijárat előtt pedig még egyet.

**Level 12. Kódja:** FDJCKJHGDA. **Tippek:** Nyomjuk meg a '3'-ast, és ha jó időben clickeltünk a lemmingekre, akkor szépen utat robbantanak a többieknek, és szépen kísértálnak a kijáraton.

**Level 13. Kódja:** AHLGDEDLHI. **Tippek:** A szakadékon át építsünk hidat, majd a rudakat fúrjuk át. Végül építsünk még egy hidat.

**Level 14. Kódja:** ECBIFCKJBB. **Tippek:** A jobb oldali oszlopot robbantsuk át, majd a bányász fúrjon át a sziklán. Ezután máit csak a faltörőt kell beindítanunk a kijárat előtt.

**Level 15. Kódja:** LKJIFBLAJ. **Tippek:** Itt csak a pontos időzítéssel érhetünk el sikert.

**Level 16. Kódja:** CKLAGFKAJH. **Tippek:** A kijárat előtt részletesen ásson le a bányász, majd onnan egyenesen ásson visszafelé úgy, hogy a többieket elérje. Így besétál mindenki a kapun.

**Level 17. Kódja:** BHFGGAJLAE. **Tippek:** Furassuk át az oszlopot, majd a nagy falon ketten másszonak át. Az egyiket állítsuk be blokkolónak a falon túlra, hogy amikor a fal és blokkoló között lévő emberke visszafelé jön, fúrja át a falat, robbantsa fel a blokkolót és máit mindeki a kijárat felé tart.

**Level 18. Kódja:** LAGFKKLADA. **Tippek:** Fúrjuk ki az első 6-os alsó szarát vízszintesen, majd onnan építsünk lépcsőt. Ugyanígy tegyünk a másiknál is, ezután jöhetnek a többiek.

**Level 19. Kódja:** ELLISAAAAH. **Tippek:** a) Robbantsunk egy kis gödröt, de olyat, amiből nem lehet kijönni, majd 2-3 manót úgy robbantsunk, hogy balra utat nyissanak a kijárat felé.

**Level 20. Kódja:** EAHGAKBDCD. **Tippek:** Fúrjuk át a vaslatokat, majd a kis gödörből kilelő építsünk lépcsőt.

**Level 21. Kódja:** LAGBABCIEA. **Tippek:** A tömeget zárjuk 2 blocker közé, egy kivételével. Az az egy építsen lépcsőt az út végén (az utóbbi kettő clickelésből kifer). Az utolsó lépcső felhasználásával jöjjön ki a tömeg a 2 blokkoló fogságából.

**Level 22. Kódja:** HALGFEDFLK. **Tippek:** Az oszlopot fúrjuk át és máit meg is látják barátaik a kijáratot.

**Level 23. Kódja:** BHLDEJGDE. **Tippek:** Juttassuk le a kis manókat a hegyről. 2 manó másszon át a dombon. Az egyiket tegyük blokkolóra, és visszafelé fúrjon egy járatot a többieknek, majd az egyik építsen letrát a kijárhoz.

**Level 24. Kódja:** DFIFJIKLE. **Tippek:** Furassuk át a falakat úgy, hogy ne a savba jussanak, így hamar elérik a kijáratot.

**Level 25. Kódja:** DHKHBKDIFK. **Tippek:** Ássuk az oszlopot részletesen lefelé, majd a másik oszlop felé építsünk lépcsőt. Ha falhoz ért, azt újból fúrjuk át, majd ugyanígy a következő falnál.

#### TAXING

**Level 1. Kódja:** IGDHKDIJFA. **Tippek:** Fúrjunk át az oszlopokon, majd építsünk lépcsőt a kijáratig.

**Level 2. Kódja:** CCHALCJGBB. **Tippek:** Építsünk egy hosszú lépcsőt a célig.

**Level 3. Kódja:** CACAGJGAFA. **Tippek:** Építsünk felfelé letrát. Hogy a lemmingeket (a 2. csoportot) a 2. kapuból hogy kell kiszadni, azt most nem áruljuk el, néha Ti is gondolkodhattok egy picit.

**Level 4. Kódja:** JIFBIEJLAF. **Tippek:** Építsünk lépcsőt műgy, hogy felerjünk a két tűzokádó dohoz felé, majd onnan át a kijárhoz.

**Level 5. Kódja:** HDGGLGFELF. **Tippek:** A vasplatformon sétáljunk végig, majd egy pacák ásson lefelé az aljára, onnan pedig a szakadékokon át a lépcsőn jussanak át.

**Level 6. Kódja:** JILKFECIEK. **Tippek:** Ugyanaz, mint a TRICKY Level 3., de itt úgy kell megoldani, hogy ne kenődjének szét a talajon, tehát valamivel nehezebb.

**Level 7. Kódja:** HLLILAIHEL. **Tippek:** Ugyanaz, mint a TRICKY Level 4., de itt nincs blocker.

**Level 8. Kódja:** GELEEAHGCG. **Tippek:** Azok most nincsenek, tessék egy kicsit gondolkodni!

**Level 9. Kódja:** JKFGGLBDGH. **Tippek:** Ez már egy ismerős pálya, de itt nincs olyan képesség, hogy a manók mászni tudnának a falon. Itt ezek helyett (ahol mászni kéna) lépcsőt építünk. Így kijuthatnak a szorult helyzetükből.

**Level 10. Kódja:** JKIFCKKBB. **Tippek:** Ez a TRICKY Level 6. másolata, de nincs blokkoló. Így szorult helyzetben vagyunk.

**Level 11. Kódja:** LKJIGFCDIH. **Tippek:** Építsünk hidat a szakadék felett, így a többiek továbbmehetnek, még a 2-nál is, és ott a kijárat.

**Level 12. Kódja:** JAHEEDEBDE. **Tippek:** Építsünk hidat a fal felé, azt fúrjuk át, és innen minden falról lépcső vezet a kijárat felé.

**Level 13. Kódja:** CAJDJXILAC. **Tippek:** Egy pacák másszon át az összes dombon, és azokat fúrja át, így a többiek is kijutnak.

**Level 14. Kódja:** JAICIFCHAD. **Tippek:** Fúrjuk át a sárkányt (ahol már nem tudnak továbbmenni), majd onnan építsünk lépcsőt.

**Level 15. Kódja:** GCCKHEDICG. **Tippek:** Építsünk lépcsőt úgy, hogy ne essenek túl nagyot. Ha az első átment a nagy falon ICHINESE LEMMING (CoVboy), megint építsünk lépcsőt (szintén azért, hogy ne placesanjanak szét). Innen már szabad az út.

**Level 16. Kódja:** IHGCGJLIGB. **Tippek:** Az oszlop szélén kezdünk lefelé ásní. Így mind túléli a zuhanást.

**Level 17. Kódja:** GIIHGFAIJG. **Tippek:** Ez is egy ismerős pálya, de itt nincsen mászó, így nehezebb dolgunk van.

**Level 18-25. A kódok:** 18 - CAJCIKFEBH; 19 - GDALCDJLKD; 20 - AHAFKJLCBC; 21 - CGDHAKBDCC; 22 - LKLGGBFKIH; 23 - KLIAAHAJJI; 24 - HAFGKGLDHK; 25 - JIFKIEDLES.

#### MAYHEM

A szintkódok: 1 - BCHIAFKCIG; 2 - JCADJFEDFC; 3 - GKFGJLDJLE; 4 - IJCFEDALI; 5 - EACJALHACG; 6 - KJKFEJCBDB; 7 - CABDJGHFDG; 8 - GJGGLCJAJC; 9 - LKAFLBFGJA; 10 - FDKBDHAGHC; 11 - FAFGGAHIIH; 12 - LEFGEJCJJI; 13 - KHKBLEDIHI; 14 - DHKIKBCABJ; 15 - CGFEEDCEHC; 16 - AHEFFAHHEA; 17 - EFGHFKCGDH; 18 - GJEBAMBOAC; 19 - EAJACHGBJK; 20 - AJGBDJLIIC; 21 - GFDILCDHEL; 22 - KDJAKGFCHG; 23 - BIDAJKBIB; 24 - JIFEKAAJJD; 25 - FCELKBBLLK.



Hát ennyit az addig megjelent egyik legjobb (nem csak) C64-es játékról. Az idézet a GEM GUIDE TO WILD ANIMALS (amfőszállatok) című könyvből való. Már csak azt csodáljuk, hogy a hupikék gombákat és agytekervényeket lapitgató Mario és Sonic helyett nem egy kovár lemming torpeszkedik a sapkákon, újságok címlapjain, kitűzőkön stb.

■ Thomas Simon & Kovács Péter

Hossz: 5 lemezoldal  
Kiadó: Psynosis '94  
Más verziók: Amiga (2 DD), PC (1 HD)

## Mayhem in Monsterland

Mayhem in Monsterland leíró: Méheim Aniszterdombant született 1993-ban az APEX védőszárnyai alatt. A játék Mario-szerű, de annál azért sokkal jobban eltávolított. A game-ben Mayhem-et irányítottuk, hogy ő milyen élőlény, az a mind-azidáig nem sikerült rájónnunk. Ittalan méhem — CoVboy.

A szintek töltésénél a következőket láthatjuk a képernyőn: Legfelül az aktuális szint nevét, alatta az egyre logyó spirális csík a hátralevő töltési időt mutatja.  
■ Magic dust quatoa: A szinten begyűjtendő magic-ek száma.  
■ Stai quatoa: A szinten begyűjtendő csillagok száma.

Az irányítás teljesen olyan, mint a Mario-ban, ugyanúgy a creature-ök fejéte kell ugrani. Egyes platformokról tűz+le-vel leeshetünk. Ha futás közben kutesztbe-le húzzuk a joy-t, hiitelen letékeozunk.



**Kezdősnél:**

- **STAGE-X**, x a level száma.
- **STATUS:** Lehet **SAD** (szomorú), tiszta nyomor az egész pálya, vagy **HAPPY** (boldog), és lön világosság, itt kell csillagokat gyűjteni (SAD-nél pedig Magic dust-okat).

Játék közben alul sorban a következő feliratokat láthatjuk:

1. **Score:** Pontszám
2. **SAD-nél magic**, **HAPPY-nél stars**, a magic-eket bizonyos kreatúrák kiláplása után szedhetjük fel, a csillagokat a levegőben repkedve gyűjthetjük be, Ha a felirat mellett az a bizonyos számláló eléri a nullát, akkor keressünk egy jól működő vízesést, és pottyanjunk le.
3. **Time:** Idő
4. **Maradék életek száma**

Ebben a játékban sem az a cél, hogy eljussunk a pályák végére, hanemmm... különböző dolgok összegyűjtése során, illetve -után hagyhatjuk el az adott szintet. A gonosz dinókat először úgy üthetjük le, hogy a fejükre ugrunk, később majd máshogy is. A pályák alapvetően 2 részből állnak, az első rész általában - a mai előbb is említett - szomorú (**SAD**). Ilyenkor a grafika sötét árnyalatú, a zene komor stb. Itt, ha némely

dinóra ráugrunk, akkor egy kis magikus zsákokat kapunk, ebből kell összegyűjteni valamennyit. Pőld az O. pálya 1. részében 10-et (hogy mennyi van még hátra, azt olvashatjuk le a kép alsó részén a **MAGIC** felirat alatt). Ha netán az összes zsákokat sikerült összegyűjtenünk, akkor a felirat villogni kezd, és mi mehetünk megkeresni a kijáratot, ami felfelé mutató sárga nyílcsíkok formájában mutatja, hogy ő lenne a kijárat. Ha rtt lepottyanunk, egy nagy zöld Bionthosaurus mellé kerülünk, ő *Mayhem* barátja, és megdicséri *Mayhem*-et a zsákokért, majd azt is elmeséli, hogy ezt a csúnya országot a varázsszákok segítségével széppé tudja varázsolni. A következő pályarész ugyanolyan, mint az előző, de ez sokkal színesebb és vidámabb. A külső senkit se tévesztessen meg, mert ez a pálya is pont olyan nehéz, mint az előző. A szörnyek mások, de még szörnyűbbek, mert van, amelyikre 3x kell ráugrani, mielőtt átadná a felkelt, Itt a cél is más: a levegőben lebegő sok-sok kis csillagot kell összegyűjteni. A gonosz dinóknak pedig más ajándékaik vannak: piros szív, ami ad egy életet, kék szív, ami kijavítja a sérüléseinket, és még van egy nyuszi, ami megszorozza egy időre a pontjainkat, meg egy nagy, sárga csillag, ami 10-zel esőkeinti a megszerzendő csillagok számát. Van még egy pár érdekesség, de nem annyira lényeges.

**Technikai tanács:** A kezdősnél osszuk le a mellétünk strázsáló idegesítő lőnyezőt, majd induljunk el a barlangban balra, a szakadékat átugorva hamarosan egy bíborszínű dinóval fogunk találkozni. Nála egy élet lesz. Ha visszamegyünk jobbra, és kimegyünk a barlangból, majd innen minden dínót leütve balra indulunk, egyszer csak az egyik dínódnál egy villámot találunk. **VEGYÜK FEL!** Ez a villám drámai szolgálatot fog tenni nekünk. Próbáljuk csak ki: nyomjuk meg a tűzgombot és húzzuk oldalra a joy-t. Lám, *Mayhem* előreszal a fejét, kipörögnek a lábai, és nagy sebességgel mindent letarol, ami az útjába kerül. Ha a csillagok mind megvannak, keressük meg

dinóra, fellelő mutató nyilakat, s ha lőléjük állunk, elteleportálnak a következő pályára, ahol az 1. pályarész szintén **SAD**, majd utána **HAPPY**. Ha üstökös szerzünk, akkor egy ideig sérthetetlenek leszünk. Ha a 2. pálya 2. részében a kezdőkor kimegyünk az alagútból, és jobbra megyünk, lesz ott egy lövöldözős krapek, akinél élet van. Ezt az életet többször is felvehetjük, ha kimegyünk a képlől, ahol ő volt, és ha újratermelődött, újra felütjük, és megint nála lesz az élet. Akárhányszor ismétéljük meg azt.



Elég jó játék, különösen most, az inséges időkben. *Creatures* rajongóknak nem ajánlott, mert bár szinte ugyanolyan a kivitelezés, nem folyik benne elég vér.

• Thomas Simon & Chris of Columbus Arts

Hossz: 2 lemezoldal  
Kiadó: APEX'93  
Más verziók: \_\_\_\_\_

## PERPLEX II.

A játékot 1993-ban követte el a *Taffan* nevű group. A bejelentkező intro után érdeklődnek, hogy a játékra vagyunk kíváncsiak, vagy szerkeszteni akarunk. 'F3'-ra a szerkesztőbe jutunk. Etről csak annyit, hogy 'H' billentyűre kapunk egy kis segítséget, hogy mi merre, hol, hány méter. Megemlítenénk, hogy ha szerkesztőtünk egy pályát, használjuk az 'F6'-ot, mert különben a munkánk oda kerül, ahova nem kellene. Egyébként a szerkesztőből a játékba nem tudunk lépni. 'F1'-re (a játék elején) magába a játékba jutunk. (Na, ez egy szép motívum lett. Szóval, amikor megkérdezik, hogy szerkesztő vagy game, akkor 'F1', és akkor game. Világos?) Tőhát 'F1' után egy "csodálatos" előképben gyönyörködhetünk, a zenét meg inkább hagyjuk. Press fire, aztán választhatunk.

'F1': Code word (pályakódok)

'F3': Load levels (csak akkor van értelme, ha a szerkesztőben már alkottunk valamit)

'F7': Start game (logalmunk sincs, csak sejtéseink vannak)

A játék lényege, hogy azokat a négyzeteket, amik nincsenek beszínezve, teljesen beszínezzük. Ezt egyféléképpen tudjuk megtenni, úgy, hogy azokat a mezőket, amik már színezettek, odavisszük alhoz, amit be akarunk színezni (ez így túl bonyolultnak hangzik, de egyrészt csak niono

monitoron láttuk a játékot, másrészt aki ismeri, az úgyis érti. Egyébként legegyszerűbb, ha az első pályán megnézzük, hogy mit tudunk mozgatni, és mi mellé kell vinni). A mozgítás úgy történik, hogy rációkelünk a négyzetre, majd tűz. Ezután a kívánt irányba mozgatjuk úgy, hogy közben nyomjuk a tűzgombot. Amikor odaérünk, ahová menni akartunk, elengedjük, és a melléte lévő mező automatikusan átszíneződik. Most már ezt is tudjuk mozgatni, illetve ha itt tűzgombot nyomunk, a melléte lévő mezők átszíneződnek. Játék közben két dologra kell figyelni, az egyik az idő, a másik a lépésszám. Mindkettő fogy, nullázás esetén a 'Space'-re újra lehet kezdeni a pályát. Ha az időnk fogy el, automatic kezdődik a pálya előlről. (A mi verzióknál egy idő után 'Space'-re a játék kifagy, érdemesebb megvárni, míg letelik az időnk. Ugyanlgy várjunk, ha a game nem hajlandó azt csinálni, amit mi akarunk.)



A játék addig tart, míg végig nem szenvedjük a 64 pályát, vagy 'RÜN/STOP'-ot nem nyomunk. A 64. pálya után megcsodálhatjuk a gratulációkat német nyelven, illetve a játék készítője felszólít, hogy vagy nézzem, vagy törjem fal (mármint a játékot, és nem a készítőt).

A képernyő jobb oldalán egy pókszerű valami villog, és mindenféle marhaságokról tájékoztat (pl. hogy ő utálja az autókatt). Hát annyi. Jó kis időöltés annak, aki nem csak a csuklóját, hanem az agyát is szeretni megdolgoztatni, valamint alkalmas arra, hogy kimerítsük káronkodási szokásainkat (próbálja csak ki valakiről a 42. pályát!). Azoknak, akik nem óhajtának kintlődni, közreadjuk a pályakódokat is:

1 - game on; 2 - game boy; 3 - dursburg; 4 - opus iii; 5 - its a; 6 - fine day; 7 - mind; 8 - fruit; 9 - osessed; 10 - maniacs; 11 - prince; 12 - knave; 13 - u 96; 14 - night in; 15 - motion; 16 - freddie; 17; 18 - malin; 19 - jonas; 20 - ulf; 21 - jenny; 22 - techno; 23 - snap; 24 - aliens; 25 - snow; 26 - rolf; 27 - ray; 28 - Anita; 29 - no limit; 30 - look mnx; 31 - madonna; 32 - bravo tv; 33 - ub 40; 34 - thieves; 35 - genesis; 36 - x ample; 37 - clyatorm; 38 - m people; 39 - laces; 40 - bon jovr; 41 - slash; 42 - thomas d; 43 - paper boy; 44 - roxatte; 45 - oklivier; 46 - trainer; 47 - pet shop; 48 - boys; 49 - jurassic; 50 - paik; 51 - Haddaway; 52 - life; 53 - narcotic; 54 - take; 55 - that; 56 - Al bundi; 57 - East 17; 58 - CD power; 59 - Michael; 60 - jackson; 61 - Section 8; 62 - Dr. Alban; 63 - Nintendo; 64 - Schluss.

• Enszől Zoltán (Endzsi from T.G.S.)

Hossz: 223 blokk  
Kiadó: TAFFAN'93  
Más verziók: \_\_\_\_\_



# REEDEREI

Ez egy hajós, keinskedős játék, amelyet egy bizonyos *Talent* crackei csapat fordított németről angolra (khhmmmm, azért lehetett volna valamivel pontosabban is...). A játék betöltése után beíratjuk a nevünk, majd egy nennül kapunk. Ha elég szemfülesek vagyunk, talán észreveszünk egy kis nyilat, amelyet valami véletlen csoda folytán a PORT 2-ről irányíthatunk. Találhatunk még ezen kívül 6 kártyát, amelyekre ráclckelve további menüket kapunk.



1. Térkép ikon  
Sc: A hajónk típusát jelöli  
Route 1-2-3: 1-1 várost állíthatunk be, mivel a hajónk egy körön belül 3 városba mehat (havonta 1-ből) és jöhet vissza áruval megrakodva. Ha valahová Hamburgot állítunk, akkor abban a hónapban a hajó a kikötőben pihen.  
Kkb: Kabinok száma  
Ldrn: Teherbírási (t)  
Vissza a főmenübe: Felüliz.

2. Stock house  
Felül láthatjuk a cégek neveit, innen kell választani. Alul a cégek mellett az áll, hogy az előző körben mennyit értek a részvények. Mellőtte NUMBER: monnyi részvény van a birtokunkban.  
Mivel kiválasztottunk egy céget (ráclckelünk), azt kell eldöntenünk, hogy venni kívánunk, avagy eladni (nem céget).  
• Kaufen: Venni  
• Verkoufen: Eladni  
• Go main menü: Vissza a főmenübe

3. Hóóó ikon  
Ha ide clckelünk, 8 db hajót látunk. Ezek közül kell választani. A megtetszik valamelyik, a következő táblázatot kapjuk:  
• More room: A hajó kapacitását növelhetjük  
• Room minus: Ugyanaz, csak fordítva  
• More cabin: A kabinok számát növelhetjük (feltéve, ha van a hajón ilyen)  
• Less cabin: Mint a Room minus, csak kabinra  
• Buy ship: Hajó megvétele, ha netalán

nem lenne elég pénzünk, és ide clckelünk, a gép tájékoztat, hogy tud-e ennyi kölcsönt adni. Ha meg tudjuk venni, megmondja, mennyi időbe telik a rendbehozatala.  
• Go main menü: Vissza...

Ezek alatt van még néháány vegyes info:  
• Ship type: Hajó típusa:  
- Cargo ship (teher)  
- Big cargo ship (teher)  
- Combi ship (vegyes)  
- Fuel ship (üzemanyag) (oil)  
- Passenger ship (utasszállító)  
• Passenger cabins: Kabinok száma  
• Storo capocity: Hajó kapacitása (t)  
• Price: Ár (millióban)

A pénzünket a fejlécen (account) láthatjuk. Ja, és még valami, ha a hajó kapacitása & a kabinok száma egyenesen arányos az árral!!!

4. Prices — Árak a világpiacra  
• Grain: Gabona  
• Rice: Rizs  
A többit meg úgyis tudjátok.  
Alatta 12 város, valamint az, hogy mit árulnak. Mellette valami százalék, inég nem jöttünk rá, mire jó.  
Kilépés fire.

5. Market — Itt adhatjuk el készleteinket. A változatosság kedvéért most alulról lefelé  
• Ware: Áru  
Mellőtte az árak alakulása világpiacra.  
• Toons: Készlet  
• Go main menü: ESC  
Felette az árak között válogathatunk: Ha itt fire-t nyomunk, megadhatjuk, mennyitől kívánunk megszabadulni.

6. Hőmérő ikon  
Grafikon. A 4 player állását jelzi. Aki hamarabb eléri a plafont, az nyer (lehet, hogy ez nagy marhaság, de azért feltűnik)

7. Auction — Itt adhatunk el hajót. Először is ki kell választanunk, melyiket (ki hitte volna)  
• Ship type: Típus  
• Cab: Kabinok  
• Tons: Kapacitás  
• Estimated: Érték

Miután elindul a licit, a proggy végigmutatja, hogy mennyit ajánl érte. Mi is licitálhatunk, csak press lie (lgy felnyomhatjuk az árat, viszont esetleg a nyakunkon ragad).

És van itt még egy ikon is. Ha elvégeztünk minden tennivalót, erre clckelünk. Kírja a next player nevét majd...

• Transport + Harbour taxes: Adók  
• Wares bought: Vett árukat fizetett susi  
• Storing: Raktározással kapcsolatos költségek  
• Work salary: Fizetés a munkásoknak

• Storing taxes: Raktár után adó  
• Loss: Totál veszteség  
Újabb fire után:  
• Cargo business: A bérbeadott hajó(k)ért kapott bevétel  
• Passenger tickets: Ha netán van utasszállítónk, akkor a jegyek árából befolyó összeg  
• Won: Nyereség  
• Bankstats: Pénzünk  
• Wares: Birtokunkban lévő áruk értéke  
• Stocks: Raktárkészlet  
• Overall money: Vagyoni



A játék:  
• A térkép ikonnál néha kapunk ajánlatokat, hogy bérbe akarjuk-e adni a hajónkat. Megadják, hogy hány hónapra mennyit ajánlanak. Ha elfogadjuk (ja), az adott hónap(ok)ban nem hozhatunk semmit (olyan 3 months/11 million körül máit elfogadhatjuk).  
• Tőzsdézni csak nagy tétőben érdemes. Mielősség ha felvásárolunk az NMI részvényeiből úgy 200.000-300.000 darabot, és csupa ráfizetéses üzletet kötünk, az ő részvényei is elkezdenek zuhanni!  
• Próbáljunk meg minél előbb venni utas- vagy üzemanyagszállítót, mert ezekkel lehet igazán jó üzleteket csinálni (vigyázzunk, mert ezek rendbehozatala kicsit (?) hosszadalmas lesz).  
• Semmit ne halmozzunk fel nagy számban, mert az ára időtön zuhanásba csap át!  
Hát ennyit sikerült összekaparni a játékiól.

• Török Gyula

Hossz: 124 blokk  
Kiadó(?): Talent  
Más verziók: —

# STEEL THUNDER

Erről a szimulátorról már írtunk hajdanán a CoV 5-ben, illetve a CoV 7-ben is. Most elsősorban az ott közlőtekhez adunk némi kiegészítőt.  
Előjáróban: a legtöbb helyre jó az M3-as 750 AP-HE lőszerrel, 21 TOW-2-sel és 800 30 mm-es lőszerrel + Blazer reactive armour. Kivételt képez az az eset, ha sok nagy ruszki tank (T62, T80 stb.) van.

Pár szó a tankokról:  
M1A1 ABRAMS  
• Személyzet: 4 fő  
• Tömeg: 60 tonna  
• Fegyverzet: 120 mm-es ágyú, 50 mm-es és 2db 30 mm-es gépágyú.

• Páncélzat: Vastag, összetett páncélzat  
• Hossz: 6,73 m  
• Szélesség: 3,65 m  
• Magasság: 2,16 m  
• Motor: AGT-T, 1500 LE  
• Mox, sebesség: 90 mph (144 km/h)  
• Gyorsulás 0-20 mph: 7 sec  
• Hatótávolság: 275 miles (442,5 km)  
• Emelkedőmászás: 60% emelkedőig max.  
• Lőszerkapacitás: 40db 120 mm-es lövedék

Sok T-80-as ellen ajánlott, valamint türelmetlenebbeknek. Gyors, jól páncélozott. Érdemes kipróbálni egyszer-kétszer.

M60A3  
• Személyzet: 4 fő  
• Súly: 54 tonna  
• Fegyverzet: 105 mm-es ágyú, 50 mm-es és 30 mm-es gépágyú.  
• Páncélzat: 12 cm-es, vastag acélpáncél  
• Hosszúság: 6,4 m  
• Szélesség: 3,4 m  
• Magasság: 3,32 m

• Motor: AVDS-1790-2A, 750 LE  
• Sebesség: 50 mph (80 km/h)  
• Hatótáv: 483 km  
• Emelkedőmászás: Mint az M1A1  
• Lőszerkapacitás: 63 db. 105 mm-es lövedék

Több komoly lőszerrel szállít, mint bármelyik másik tank. Jól páncélozott, de nem túl gyors. Könnyű páncélozású és öregebb tankok ellen ajánlott.



**M3 Bradley**  
 • Személyzet: 5 fő  
 • Súly: 25 tonna  
 • Fegyverzet: 25 mm-es géppuska, 30 mm-es gépágyú, HUGHES TOW-2-es rakétaindító  
 • Páncélzat: Vékony, elosztott páncél (?)  
 • Hosszúság: 6,5 m  
 • Szélesség: 3,2 m  
 • Magasság: 3 m  
 • Motor: VTA-903T, 506 LE  
 • Sebesség: 60 mph (96 km/h)  
 • Hatótáv: 300 miles (482 km)  
 • Einelkedőmászás: Mint az M1A1  
 • Lőszerkapacitás: 1500 db 25 mm-es lövedék, 12-21 HUGHES TOW-2-es rakéta  
 Gyors, sok löszert szállíthat, de igen szegényesen páncélozott. Tűzértség és gyenge páncélzatú ellenfelek ellen (de Blazer reactive armour-ral felszerelve és 21 db TOW-2-vel már komény ellenfél!).

#### M48A5 Patton

Megjegyzés: Ezt inkább ne próbáljuk ki!

Ezek lettek volna a kocsikák. Lelhet, hogy a számértékek nem mindenhol pontosak, de az adatokból így is csak a fegyverzet és sebesség a fontos.

Most pár szó a küldetésekről, legalábbis egy részéről.

1. sor: Küldetés neve
2. sor: A program által ajánlott tank
3. sor: A küldetés után kapható rang
4. sor: Várlható ellenfelek

#### Cuba

1. Destroy an Enemy Mortar Post  
M3 Bradley  
Practice  
PT-76, BTR-70, enemy infantry
2. Eliminate Enemy Scouts  
M1A1  
Sergeant  
enemy infantry, enemy scouts
3. Stop an Advancing Enemy Patrol  
M3 Bradley  
Sergeant  
BTR-70, enemy truck, enemy infantry
4. Ambush a Supply Convoy  
M60A3

- Staff Sergeant + Medal 111  
 BMP-2, BTR-70, enemy truck, SA-9  
 5. Destroy an Enemy Mortar Post  
M3 Bradley  
Staff Sergeant  
BTR-70, enemy infantry
6. Disrupt an Armored Column  
M1A1  
2nd Lieutenant + Medal 121  
PT-76, BTR-70, T-55, SA-9, T62A
7. Destroy Enemy Communications  
M1A1  
2nd Lieutenant  
BMP-2, enemy infantry, T62A, enemy comm.post



#### Syria

1. Destroy Enemy HQ  
M60A3  
Practice  
T-80, T62A, enemy HQ, BMP-2, FROG-7
2. Destroy an Oil Depot  
M3 Bradley  
1st Lieutenant  
T62A, PT 76, oil tank, BMP-2
3. Blow up an Ammunition Dump  
M60A3

- 1st Lieutenant  
 T-80, enemy bunker, T62A, BMP-2, BTR-70, PT-76
4. Ambush an Enemy Supply Convoy  
M60A3 vagy M1A1  
Captain  
T-80, BTR-70, FROG-7, BMP-2
5. Disable an Enemy SAM Installation  
M60A3 vagy M1A1  
Captain + Medal 131
6. Destroy Enemy HQ  
Medal 141

Következzenek a billentyűk:

- '<': Hálózat ki/be
- 'C': Lövegtorony hálózata ki/be
- '1': Motor ki/be
- '2': Világítás ki/be
- '4': Vezetőülke
- '5', '6': Lövegtorony 1/2
- '7': Sérüléssjelentés
- 'B': Lőszerjelentés és kilőtt járművek
- '9': Térkép
- '+' : Lövegtorony stabilizálása
- '-' : Lövegtorony kőibe
- 'RETURN': Periszkópban célazonosítás
- 'F3': Fegyverváltás ágyú-gépágyú
- 'F5': Lövésor
- 'F7': Lőszerlista kiválasztása
- 'F5': Távmérő (M3-ason kívül bármelyiken)
- '>': Nagyítás
- '<': Infia
- 'M': Periszkóp sima (szűrt) ki
- 'C': M3-ason rakéta ki/be
- 'X': Segédáramkör ki/be
- 'Z': Füstgránátvető aktiválása
- 'F1': Füstgránát elengedése
- 'V': Lövegtorony stabilizálása
- 'B': Lövegtorony forgatása kézi/hidraulikus (az gyorsabb)
- 'CLR/HOME': Tűzoltás, csak kétszer használható
- 'INST/DEL': Kódfüggöny képzése
- 'CTRL': Vissza a bázisra

• Czaltik Mihály

Hossz: 1 lemezoldal  
 Kiadó: Accolade  
 Más verziók: Amiga (1DD)

## TO BE ON TOP

A játékot a **Rainbow Arts** cég követte el 1987-ben, szóval nem egy új stuff, de el lehet lenni vele egy ideig.

A játékban egy napszemüveges, gízda rockeriel mászkálunk egy végtelenített utcán. A játék célja, hogy zenét készítsünk (végülis egyértelmű, nem?).

A grafika némi kívánnivalót hagy maga után, de mit várjunk egy B7-es játéktól? Viszont ami a zenét illeti, a programozó bácsik kitettek magukért. Az bizony nagyon jó.

A bejelentkezés után egy menüfelélel a funkciógombokkal válogathatunk különböző dolgok között, pl. megnézhetjük a chartot, lementhetünk, illetve betölthetünk listát (csak lemezről!!!), és legnagyobb meglepetésünkre elkezdhetünk játszani:

A leendő slágerünk címének beléírása után az utcán találjuk magunkat. Induljunk jobbra a legközelebbi házba, menjünk be. A szobában kedves édesanyucikánk a padlót mossa. Lelhetőleg ne érjünk hozzá, mert akkor kezdetjük előlről az egészet. A házban vegyük fel a videókazit, majd menjünk jobbra a tévéhez (tűzgomb). Itt az ihletünk (???) dolgozhatjuk ki galamblovószeten

(?????). Ha véglegbűtük idegekkel azt az 5 (öt) darab percet, akkor menjünk a zongorához. Itt állíthatjuk össze a nekünk tetsző zenét:

- Sequence: Refrén (szkizofén)
- Bass: Ne káromkodj!
- Accomp (nem a Kft? — CoVboy): Zenei kísérlilet
- Melody: Dallam

Ha végeztünk, akkor OK. Itt már meg lehet említeni a képeinyó ajdán lévő 4 akárit:

- Item: A nálunk lévő tárgy
- Level: Pálya
- Inspiration: Ihlet (kezdetben 0! (Sőt, sok együttesnél ez folyamatosan 0. De azért csak erőltetik...))
- Chart No.: Listabéli helyezesünk

Ezek után mány az utca. Itt egyébként érdemes figyelni a tankokra és az autókra, ha elgázolnak, akkor nyilván végünk. Az öreg nyanyák és a görkorizós palik 1:1 ihletpontot vesznek el tőlünk, ha túl közel megyünk hozzájuk (Ez meg milyen hülyeség!).

Menjünk jobbra, amíg egy másik házhoz nem érünk. Menjünk be. Ez a haverunk kéglje. Aki az elején nem vette fel a videotapét, az most szívatja a ... logót. Menjünk a szintetizátorhoz, itt tökéletesíthetjük a számunkat. Ha kész, akkor EXIT. Menjünk ki. Induljunk el balra, és menjünk be a dízsibe. A D.J.-nek adjuk oda a demokazettánkat. Erre ő sőt kér. Kérjünk a kocsmárosától és vigyük oda a D.J.-nek. Ezt kétszer-háromszor kell megcsinálni. Ezután megkapjuk a REFERENCE CARD-ot, ezzel menjünk a TWR nevezetű házba. Itt a számunk ritmusát adhatjuk meg. Ha kész, akkor vegyük fel (RECORD).



Megint az utcán találjuk magunkat. Ha a számunk 1-3. helyen van, menjünk a TWR nevezetű felhőkarcolóba. Itt rádiófelvételt készítenek slágerünküől. Közben a dzsolszikk mozgatasával énekelhetünk, tapsolhatunk stb.

Huh, hát ez volna a játék. Jó szórakozást.

• Szewdo Albert (Shadow CAX)

Hossz: 346 blokk (csak lemezen fut!)  
 Kiadó: Rainbow Arts/B7  
 Más verziók: —



A legutóbbi kelbászolásokat bizony még a CoV#43-ban hagytuk abba. **AZOTA KAPTATOK PÁR ÉZT-AZT, DE A LÉNYEG MOSTANTÓL KÖVETKEZIK...**

Szóval, ott tartottunk, hogy felszedtük a *Becsület Rúnáját* (Rune Of Honesty). Szépén menjünk vissza a katakombákba a felszínre. LYCAEUM-tól és ahol most vagyunk, MOONGLOW-tól északra van egy sziget, itt még nem jártunk (terv szerint). Nos, itt van az utolsó szentély is!!! A mantra AHM. Szépén szedjük fel a szokásos Holdkövet. **EZZEL TELJESÍTETTÜK A JÁTÉK ELSŐ, APRÓ RÉSZÉT...**

## II. FELVDNÁS

Előljáróban annyit, hogy még elég messze vagyunk a végkifejlettől. Megint gyűjtögethetünk. Hogy mit, az kiderül, ha LYCAEUM-ban beszélgetünk MARIAH-val. Róla már tott említést NYSTUL, LORD BRITISH mágusa. Meghozzá azzal a könyvvel kapcsolatban, ami IOLO-nál van. MARIAH a bal alsó szobában található. MoXólitása után kérdést tesz fel a varázslatok szóösszetételével kapcsolatban (ld. CoV#42., 10. oldal, harmadik hasáb). Utána megudhatjuk a nevé és egyébb információit (NAME, BOOK, TABLET), nevezzesen azt, hogy a könyv egy ősi nyelven íródott, amiből keveset ért. A cím: *A Prófécia Könyve*, a világ végéről csavag, pái mondatot. Szó esik bizonyos REGI EZÜST-TABLA c. dologról. Nna, ez lesz az új kirakós játék. Az egyik... MARIAH a cigányoktól, akikkel a kocsmában találkozott (kellemetlen egy környék lehet!!!), kapott egy tábla-részt (?). Ha hozunk neki további részeket, akkor amiben tud, abban segít. Ennyi elég is. Irány BRITAIN, ott is nézzünk be a BLUE BOAR c. épület helyre. Keresünk meg ZOLTAN-t (általában itt tartózkodik, ha nem, akkor lehet kutatni utána). Kedvesen bemutatkozik: "Huzzah! I am Zoltan, king of the gypsies!". Azért legyünk toleránsak, és beszéljünk vele (TABLET) — szerinte a hiányzó részt a kalózok lopták el. Szó esik arról, hogy két részre tölték, a nagyobbik rész van a tenger fosztogatónál... egy rész pedig MARIAH-nál. Valami CAPTAIN HAWKINS név is előbukkan... Ezenkívül nem ártana elmennünk BUCCANEER'S DEN-be. Lahet még vele beszélgetni, tud adni *összetevőket* (REAGENTS), és van, amire nem tud, vagy nem akar felelni (SKINHEADS, SKA, etc.). Aki az én módszerem szerint játszott, az már megölte a két hajó nőt, a KASTÉLY-ban, a legutolsó előtti szinten (ld. CoV#43., 7. oldal). Nos, aki szerencsés volt, az elrakta az övét (bolt) is a további (érdekesebb) cuccain kívül!!! AKI EZT MEGTETTE az most mehet BUCCANEER'S DEN-be, az nagyjából a tórkép közepén található, PAWS-tól keletre lévő sziget. AKI NEM, annak irány a KASTÉLY. Szépén emeljük el az övet is (aki meg nem nyitotta ki a nőt, annak ld. CoV#43., a 7. oldalon), az útbaeső dögöket és lényeket szépén verjük le. Szóval megvan az öv, és a szigeten vagyunk. Van itt egy fogadó, rögtön a kikötőtől nyugatra, a két ház közül a felső. A konyhában van egy üst (cauldron), eltelve mögöttes láthatunk egy titkos ajtót (secret door). Kinyitva újabb aj-

tót láthatunk, ezt is nyissuk — ákulus (pickpocket) vagy robbantás (EXPLOSION) segítségével. Bemenve egy pacákot láthatunk. Vegyük fel az övet és beszéljünk vele. Először a portékáját logja kínálni, de ha nemleges a válaszuk (NI), akkor végig a lényegre térhetünk (NAME, GUILD). BUOO, másnéven a 'OEN szépen felvesz a Tolva-jok Céhe nevezett szakszervezetbe. Gratulál és elmondja, hogy tartsuk titokban a dolgot. Ennyit a dologról, menjünk vissza a fogadóba. Az *északnyugati* sarokban van egy kis kétszemélyes asztal. A sarokban szokott üldögdélni egy figura, beszéljünk vele (NAME, GUILD, TABLET, TREASURE, HAWKINS). Kiderül, hogy HOMER (Homer Simpson? Mmmmmmm... Beer...) is tagja a célinek, az özülttábla HAWKINS kapitány kincsei között van, ez pedig egy kisebb barlangban. Szedgethetünk még ki belőle némi további információt... Két újabb karakter is beszervezhető a csapatba: CAPTAIN LEODON: STR 15, OEX 19, INT 15, HEALTH 90. LEVEL/EXP.: 3/320. Magic 7. Teherbírása 30s; 6s van lefoglalva cuccokra (láthatatlanság-gyűrű, 3 flaska olaj, fáklya, 20 aranyéme, korsó és világos sör). Viselhet és hordhat 15s-nak megfelelő fegyvert; 2s van lefoglalva (szárnyas slak és egy kard). CAPTAIN LEONNA: STR 15, DEX 15, INT 18, HEALTH 90. LEVEL/EXP.: 3/270. Teherbírása 30s, cucca nincsen. Viselhet és hordhat 15s-nak megfelelő fegyvert; 14s van lefoglalva (lánc fejvédő és táncing, buzogány, selyem-pajzs, bőrbakkancs).

En személy szerint már semelyiket se vettem be, mert még SHERRY is iölh volt náluk. Persze megpróbáltam azt eljuttatni, hogy kirugom JULIA-t, és a frissen beszervezett karaktert lafosztom, utánna újra beveszem a csapatba JULIA-t — de a kis q\*va megsértődött. Még iöl, hogy számítottam a női "ciklikus kedvre", és ezért előtte állást menttettem (mint egy intim betét...). Különben az itteni további tagokkal érdemes beszélgetni, mert sok(ak) infót adnak!!! A dolog rátok bízom, de példaképpen a két "befűzhető" aranyos mellett ül ELAO (de nem ám "Rózsát hűszé"). Azt pl. a Keletinél kell keresni...), lehet vele egy szepet dumszizni (NAME, JOB, SANK, EARTHOUAKES, RESCUED, SHIP, TRUTH...). Már pár kérdés után is szép kis regény kerekedik a dologból — elloglalt fickó (ja, le nem állna az ivással), a Theodosia Marie-nak volt a kapitánya, míg az egy földiengés alkalmával szét nem pottyant. Ez különben még akkor volt, mikor LORO BRITISH kiszabadult a földalatti fogságból... etc. Elbűcsűzősáskor megkérdezi pái aranyórt a Shrine Of Honesty mantráját — én iöl! mondtam meg neki (gondolva arra, hogy később pénzért és/vagy piáért továbbadja más, tuningolni vágyó kalandoreknak. Csak iszogasson nyugisan!). Na, most pedig irány TRINSIC, vagyis *délnyugati* hajókázunk, főleg nyugatra (Go West!, vagy mi a fene...). Ugyanis megyünk egy kis ökörködésre... teszamezt sáikánytőjést gyűjten!!! Ha a fogadóban (közel a kikötőhöz, a fegyverüzlettel (armory) szemben) beszélünk a szakáccsal (cook) (NAME, JOB, DRAGDN, EGG), akkor nemcsak a neve (SANDSTONE ANGUS) vagy SANDY rövidében (rendeltem is tőle kázi!!!), derül ki, hanem az is, hogy dungeon DESTARD-ba kell elcsattognunk. Ez egy kellemes kis hely, *északnyugati* innen. Odajutni egyszerű, az irányt tartva kell elmennünk a hegylánc-vonalatig. Ennek déli részén EGYETLEN hágó van — a vonalát kell követni, az *északnyugati* csücskében lesz a bejárat, de az a sok(ak) sáikány és aprósáikány ügyis "megmutatja" az utat... Bent még több lesz az előbb említett dögökből, az aprósáikány (drake) "csak" egy eléggé szívós ellenfél, míg a sáikány (dragon) kemény dió — a tőzokádáson, méregelhőn kívül tud egy-egy édekes varázslatot, pl. egy-egy démont meg-

hív és ehhez hasonlók. Előbbit pénz található, utóbbit kaja is (kaja általában ládákban, ami azután marad, mikor kinyit-fantottuk őket és eltűntek. Különben sonka és csirkecomb a menü. Gyakran van (plussz) pénz is. A kinyitáshál párszor csapdák (gáz, bomba, sav, stb.) fogadnak...). Lával (Qlamok mindenhol lesznek, ezekbe nem szükséges belemenni. Vannak még kis üregek, amik kópik is a lávát (flumarole), szépet sebeznek. Előljáróban annyit, hogy az ALT213-al megadott számsor utolsó számjegye a SZINTEK számát jelenti!!! Mivel rengeteg dög van, nem árt ezt a kódot a "körbenézésre" is használni. Ajánlott a láthatatlanság gyűrű (invisibility ring) használni. Nem árt még egy tűzlabda-varázspálca (fire wand), villám-varázspálca (lighting wand), stb. Varázslatoknak ajánlott: EXPLOSION, KILL — ezeket bele lehet tölteni a ENCHANT varázslattal a varázsbottba (staff) —, DISABLE — ez még a kezdőknek is megy, mert 3. szintű varázslat, de NAGYON hatásos, rögtön kritikusra "csappantja" az ellenelet —, WEB, PARALYZE — ha "mozgolódik" pl. egy nagyobb sáikány. Csak köibe kell állni és máj lehet is ütögetni. FIREBALL, LIGHTING — ha kimeitült a varázspálcánk —, (MASS) INVISIBILITY — ha a gyűrűk meitültek ki... — és még időltathatnám. Nézzük a szinteket:

I. szint: Láva és egy pái dög.  
II. szint: Sok dög. Lejáró egy lyuk (—mint a hangyáknál lévő dungeon-ban), ezt nem lesz nehéz megtalálni.  
III. szint: Legalsó egy forrás (fountain) bukkánhatunk, esetleg ad némi kaját, stb. — *kivánság forrás*. Van egy pái megtévesztő lyukacska... és pái "lávaköpd". A nyugati részen van egy hosszú FOLOSÓ, a végében a látra a következő szintre vezet...  
IV. szint: Utolsó szintecske. Rengeteg dög lesz itt, kérem, a szokásos két sáikány-faján kívül pár gazer, ezek meghívniak pár rovarfelhőt (insect swarm), a szokásos alátás és bénítás mellett... van csomó glant bat, nem vészesek, az aprósáikányok is irtják őket (!!!), gondolom a tojásokra vigyázni kell (ez így igaz). Az *északnyugati* részen van "sűrűsödés" az ellenfelekből, mert itt van a fészek + egy anyasáikány, ill. aki vigyáz rájuk (az előtérben lévő aprósáikányokon kívül). Addig, míg le nem álljuk. A csomó tojás (egg) kívül még cuccok: magic armor, helm, shield, spiked collar, main gauche, dagger, brass helm, firewand, invisibility, protection, regeneration ring, swamp boots, torch és rengeteg aranyó (nuggets) található... no meg csontok (bones). Pakoljunk fel annyi tojást, amennyit tudunk, és szépen lépünk le.

Irány TRINSIC, ott is a fogadó, SANDY örömmel lát minket (TALK). A nálunk lévő sáikánytőjést odaadhatjuk (Y), cserébe nem pénzt, hanem információt kapunk. Mikor megkérdezi, hogy érdeklődünk-e a kalózok iránt (Y): SERPENT'S HOLD-ban van az első, a nevét nem tudja, de egy tórkép-rész van nála (különben egy nő az illető); a második DAGGER ISLE-en tenget az életét, egy iemete; a harmadiknak EMPATH ABBEY vagy NATHANIEL MOOREHEAD volt a neve (egy himnusz egyedi); a negyediket még nem mondja meg mert "egy is túl sokat beszélt". Lehet még kérdezni (FOURTH). Ekkor még hozzátesszi, hogy LORD WHITSABER, a város uia édekes ipart üzött. Meglátogatta CAPTAIN HAWKINS-t — az igazi neve ALASTOR GOROON. B\*szogathatjuk még (HAWKINS), de erre szépen elvonul "varázslatos térszta" szöveggel süitögetni HUMBLE PIE-t. Dűnében a csapat szépen átpakolgotta a tojásokat SIR BEER-hez, az meg átpasszolta SANDY-nak/nek — minek a felesleges teher, nem?! Legalsóbb valaki megkajálja majd őket. A tojásokat kőmény az, hogy a Mayor, vagyis Trinsic kormány-



zója kalóz volt régebben, keressük meg a dombokban, a város keleti részében és kezdjük el kinos helyzetbe hozni (TALK): (NAME, JDB)... még eléggé nagy szája van. Na, nem sokáig (PIRATES). Még csak a hangja remegött meg kissé. Tovább (ALASTOR GOROOM)! Hopp, de da...dadogós (guftultalan befédhíbsz ba'om ajtot!) lett a diágnál! Kérdezi, hogy SANOY elmondta-e, hogy ő régebben kalóz volt. Hát persze (Y)! "Akkor minden elvesztett! Légy irgalommal Avatar, és tartsd titokban!" Ja, ő a megtéit lélek. Meg megtéit, lehet tovább szadizni (MAP). Titoktartásunkért cserébe ad egy térkép-részletet. Mehetünk is, ez a fickó már nem gond többé (Nekünk). A továbblatokban bizonyára majd sunyib(b)an csinálja üzemeit). Megyünk cigányfőzőbe (Olfok nem árt...), induljunk a várostól északra. Itt is vannak (hármán). Nem kell megölni őket... WICKED WANOA valami nyszerűség, ANOREAS a villámkező cigányherceg és végül ARTUROS (a sz"itúró), aki foglalkozására (JDB) nézve "minden cigány kiáltya" (Ezt KELL ELKAPNI!!) Egyébként úgy látszik, ez a megalománia "otvan" náluk, ld. ZOLTAM). Utóbbtól lehet 100 arany ellenében megvenni a térkép egy újabb részét (MAP, Y), valami kincsreál gagyog. Hagyhatunk magunk mögött három hullát (van elég karma-pont...), de a lényeg az, hogy menjünk a kikötőbe és partanjunk a hajóba. FONTOS DDLG AKKOR, HA NINCSEN VARAZS-PAJZSUNK (MAGIC SHIELD): fegyver nálunk egy aranyrög (gold nugget), egy varázskő (magic gem) és egy görblített pajzs (curved heater), mármint amin kígyó van. Irány SERPENT'S HDLO!!! A környéken, nyugatra, északnyugatra van tőle 5 kls sziget. Az egyiken egy hajó iohad — akinél van szekszitás (sexxian), annak a 71S és 15E koordinátán (nem árt valahonnan venni ill. csógni egy kutyut, ha van elég karma-pontunk!), de lehet használni a LOCATE varázslatot (mágikus szekszitás) is, ami a DUNGEON-okban és/vagy a föld alatt is használható (közmvéledésként elmondanám, hogy a szekszitás használatához kell "csillagos égbolt", de min. két behatárolt csillag. Ezek nélkül — tehát pl. föld alatt — nem működik!!! Szóval van a hajó és pái csontai meg szellem. Utóbbiak megölnődnek, előbbi pedig átkutatandó. Itt is van egy térkép-részlet! Szép kis "ondóság" volt a T. kóderektől, stb. Nem szép dolog. Akinél van varázspajzs (azt hiszem, a sárkánybarlangban való kőicálás után MINDENKINEK VAN, nem?!), annak egyszerű a dolga, a déli öbölbe szépen hajózázzon be, a IDilítókolattól keletre van MORCHELLA házikója. (Vájuik meg est beszéljünk vele (NAME, MAP, SHIELD) — a pajzsait cserébe kapunk egy újabb térkép-részlet (persze a dagi hólgy megölhető, mint eddig mindenki, csak a karma-pontokra figyeljünk!!!) a kis gyűteményünkhöz. AKINEK NINCSEN PAJZSA, az menjen a kormányzósági épületbe, a sziget északnyugati részén van. Ott körül egy copfos kis csáktól kell lezólitanunk, de nem úgy, mintha a "Kovács Zsombor" (ld. CoV#45 levelezési rovat első részét) tenné (GUILLO, Y, SHIELD, Y), KORANADA lelkesen magyarázgat... Utána az épülettől rögtön délnyugatra van a kovácsműhely, bent egy figur (NAME, SHIELD), GHERICK szépen elkészíti a varázspajzsot. Ekkor lehet menni MARCHELLA-hoz, a kormányzósági épülettől keletre, az elágazásnál északra, utána a keleti úton végig — az itt teendőket ld. pár sorral feljebb. Erényi dolog után tényleg uncsi a sziget, irány a OAGGER ISLE! Azt (általami) rajzolt térképen az északkeleti sarokban található, MONGLOW és LYCAEUM felett. A sziget északnyugati részében a hegyvonulat félkörbe kerít egy részt (van egy kisebb sziget kicsit lejjebb, ott is hasonló "félgűrű" van, de az egy OUNGEON-ba vezet!!! Arról majd később...), Itt lesz az ekkafőz remete (akiről

SANOY mesélt). Menjünk be a házába, és találjuk el a zongorát (szintén eléggé NAGY kizsábás volt!!!), hogy leemelhessünk a rejtett létrán. Csomó cucc lesz lent, amit érdemes elvinni (nyíl és nyílvevesszők, fegyverek és fegyverzetek, arany és aranyrög, varázslottók, hátítató és üres zsák, stb.). A lényeg a jobb alsó sarokban lévő utolsó zsák, amiben — egy másik zsákban — van az újabb térkép-részlet. A cuccok olvitale ITT nem számít lopásnak!!! A felső két láda varázslattal lezárt, ezeket érdemes feltörni (Unlck Magic), de a bal oldalt mindenképpen, mert van benne egy üvegkard (glass sword). Utánna mehetünk is ki a házból... Kint találkozhajunk a remetével, el lehet vele beszélgetni (NAME, JOB, SHOES, MAP) Hibbant, hangsúlyozza, hogy "NINCSEN RAJTAM CIPŐ!" és ohhez hasonlók, ezenkívül, hogy a kincses sziget térkép-részlet ITL elhejelette (mi meg iOL megtaláltuk!!!). Most hajózázzunk az innen (észak)nyugatra lévő félszigetre. Egyszer már voltunk itt, egy sivatag, amiben van egy szentély (Shrine of Sacrifice) és egy "IO!" gargyle... no meg a hangyaboly is! Ide kell lemennünk (22N—70E vagy ALT213 utolsó előtti hat számjegy koordinátájaként 304, 088), a lyukra csak rá kell menni. t. szint: Menjünk oda, ahol északra egy nagy üres rész van és egy újabb lyuk. Erre szintén "menjünk rá". II-IV. szint: Irány észak felé, fogunk találni egy lefelé menő utat. Mielőtt lemennénk, menjünk délnyugatra a másik lefelé vezető átjáróhoz. Menjünk északra, a végén pedig keletre. Kövessük az utat, míg nyitott részt nem találunk. Tartsuk az irányt keletre, míg egy nagyobb nyitott részhez nem érünk. Itt egy emelvényen van a kislány, tőle délre (0FB, 029) pedig egy hulla — át kell kutatni, és meg is van a következő térkép-részlet (no meg arany és drágakövek, cuccok).

Menjünk vissza a hajóhoz, és csobogjunk MINOC-ba!!! A félsziget keleti részén kell kikötöni, itt rejtek a hegyek a Dungeon Wrong-ot. Pontosan a 35N—24E koordináta-irányban (1F4, 052).

I. szint: Menjünk keletre, a varázsszárral lezárt ajtó szobából (eszközölni kell rajta egy UNLCK MAGIC-ot!) pedig le a létrán.

II. szint: Menjünk végig keletre. A rácsos ajtó mögött láthatunk egy kait (lever), erre pedig egy TELEKINESIS-t kell varázsolni, hogy elmozduljon és felnyíljanak a rácsok. Most vissza, nyugatra, egészen a létraig, amit használjunk is.

III. szint: Kibácsoljunk délre, az első ajtón pedig keletre men... nőnk, csak az a hydra zavaró tényező, de nem sokáig. Szóval, itt van egy titkos ajtó, az északi fal közepén (83, 11), amit ki lehet nyitni (USE). Mehetünk is tovább, követve a főlösöt, a végén egy térkép-részlet, varázsníl és egyéb cuccok várnak ránk. Lehet visszamenni. Aki akarja, az még ölhet hydra-t, mágust, trollakat, falusiakat és gyerekeket (!!!).

Most pedig tesszünk egy szép kis körutat a LOST RIVER-ig. Magyarul MINOC-tól nyugatra kell körbehajóznunk. A főlón egy csónakkal érdemes lemenni a LOST LAKE-ig. A végállomástól északra van a hegyek között a Dungeon Shame. Koordinátája: 6S—9W (vagy 6A, 19A). Ja, végig sok(A) aranyrög lesz!!!

I. szint: Kövessük az utat a csontvázakkal teli szobáig (öljük le ezeket), innét menjünk délre, a létra a nyugati sarokban lesz (van pár alligátor és óriásdenevér is!)

II. szint: Keletre, az első elágazásnál pedig délre, a következőnél északra és "létrázás".

III. szint: Forduljunk délre az elágazásnál, és kövessük az utat, egy idő után egy lerongyolódott lickóba botlunk, aki némi kaja fejében odaadja a térkép-részletet,

és utána kidől. A neve egyébként YBARRA. Örömhírnek meg annyit, hogy MEGLETT AZ UTOLSO OARAB A TÉR-KEPBŐL!!!

Mehetünk HOMER-hoz BUCCAMEER'S OEN-ből!!! Beszéljünk vele arról, hogy mege-vai az összes térkép-rész... nem tudom, nekem valahogy nemjött össze a dolog ezzel a fickóval eddig, ezért szépen legyilkol-tam — nála van a "tényleg utolsó" térkép-részlet! Nna, ha a térképet szépen rakos-gatjuk össze, akkor egy egészen használ-ható ábra jön ki: egy sziget képe, stb. Megsúgom, hogy az a sziget BUCCAMEER'S OEN-ől délkeletre van, nagyjából középpontjában BUCCAMEER'S DEN, NEW MAGINCIA, BLACKTHORN'S CASTLE és SERPENT'S HDL szigeteinek ltehat ez a négy sziget fogja közre), egy mocsaras kis földész. Az északi részében van három kő, ezeket keressük meg és itt kössünk ki! Menjünk a kövek középpont-jába (ez egy karakterhelyet jelent), de azért megadom a pontos koordinátát is: 57S—51E (2CC, 333). Utána a lépegetés rendje: 3 dél, 9 nyugat és 12 dél (tiszára mint a "Do the Monkey!"). Ezt el sem lehet tovosztani... Először a tengerig megyünk, utána egy láig, és végül egy kis földész (ami kiátszik a mocsárból)... és egy hydra-ig!!! Utóbbi megölnőd, az előbbi helyen pedig ásnl kell (ásó [shovel] a kézbe, utána USE shovell), szépen ki is kotrunk egy lyu-kat. Ez lesz a PIRATE CAVE lejárata (59S—50E vagy 2C3, 342), menjünk is be...

I. szint: Legelsőre belobotlunk egy sírba és csontváza. A sírtárat elolvasható, de kinek van kedve annyi rúna kiböngészé-séhez? Aknek van, az fordítsa le — aki meg túlmetlenebb, az kutassa át (LOOK) a néhai csontjait, lesz pár érde-kos cucc (az a sextant már igazán elrak-ható!!!). Kövessük a főlösöt, de a lyuk-ba ("Drop your death!") ne menjünk be-le... Lesz majd két tábla ("This way"), az elsőnél menjünk az ellonköz irányba, a másodiknál a megfelelő irányba. Ezután következik újabb két tábla, egymással el-lonköz irányba mutatva, itt, az elága-zásnál északra, következő elágazásnál pedig keletre, később északra, nyugatra és délre kell mennünk. Itt lesz a létra, meg pár mongbat és slima, ezeket le-le-het venni.

II. szint: Egy vízzel körbevett kis félszigetre kerülünk. Csattogjunk délnyugatra a "The Maze of Death"-be. Ennek a közé-pén van a létra, könnyű odatalálni...

III. szint: Itt rengeteg lejárati-lyuk lesz. Egy nagyobb helyen van a nekünk szüksé-ges, kicsit kell hozzá gyalogolni. Nálam a jobb alsó sarokban volt ott egy aranyrög, de a pontos koordináta: 68S—25W. Menjünk lo.

IV. szint: Kövessük az utat, egészen a más-sodik (két) poison field-ekig. Eszközöl-jünk ezeken egy-egy OISPEL FIELD-et, utána észak. Mielőtt belépünk az épü-lethe, a slime-okat verjük szépen szét. Ha végeztünk, akkor az ajtónak adjunk egy kis EXPLOSION-t (nem sikerült az ál-kulcsos technika), CAPTAIN HAWKINS kincsesbarlangjába jutottunk. Már hallot-tunk róla eleget. A rojtotag cucc mellett itt van az ezüst tábla (silver tablet) és egy vihar-ruha (storm cloak) is. Aki nem ölte meg HOMER-t, az most elvihet neki (BUCCAMEER'S DEN), és utána (a többi-ek pedig egyből) mehet MARIAH-hoz (LYCAEUM). Beszéljünk vele (TABLET vagy BDDK vagy DECIPHER), a lényeg az, hogy kell neki a másik lolo is ahhoz, hogy tanuljon. A cél (hogy megtudjuk, ki a hamis próféta) egészen közel van...

EZZEL TELJESÍTETTÜK A JÁTÉK MASODIK RÉSZÉT!!!

Még annyit, hogy újabb két rész van hátra. A NEGYEOLK FELVONAS máh igazán rövid lesz!

Addig is iO! szórakozást!!!

• Simon János (Xinó, Jahny, Mr. AIDSface stb.)



# SUBTRADE

Manapság, amikor a softwaregyártó cégek egyre-másra dobják piacra jobbnál-jobb stratégiai vagy kereskedelmi játékaikat, könnyen találhat magának kedvérevaló programot a magunkfajta (sz)ámítógépi-dűlt. Ugyanakkor mégiscsak nehéz olyan game-ot találniunk a hatalmas kínálatban, amely minden szempontból megfeleljen a modern stratégiák, manageriek elvárásainak. A legtöbb problémát a programok végigjátszósához szükséges idő okozza (gondoljatok csak a **ONE 2-re** vagy a **BATTLE ISLE 2-re**), bár a programozók a teljes játék küldetésekre bontásával megpróbálják áthidalni a problémát, ez azonban az esetek többségében mégsem jelent igazi megoldást. Na, ennyi nyavalygás után elmondhatjuk, hogy mindez már a múlté, mert a **CENTURY** cég jóvoltából megszületett a maga nemében egyedülálló, frankó kis játék, a **SUBTRADE**.



Érdeklődésünket máig akkori felkeltette, amikor újdonsült lemezeink között megpillantottuk a furcsa címet, amely ráadásul csak egy lemezen díszolgált. Visszalajtott lélegzettel tettük a disket az Amiga meghajtójába, és kíváncsian vártuk, hogy mi fog kisülni ebből a vélhetőleg kereskedelmi szimuláló játékból, mindössze egy lemezen! Bevalljuk, kissé aicunkra fagyott a mosoly, amikor a képképből és az alájuk rittyentett szövegből álló intro-t elkezdtük olvasgatni. Na má' megint a szokványos süketelés. Karancsalalapítójú nevű bolygón kitört katasztrófa (természeti csapás, polgárháború, vagy ilyesmi) után a lakosok becsúsztek üjirgányaikba, és szépen megpattantak otthonról, hogy új hazát keressenek maguknak (nem tudjátok véletlenül, hogy hol olvastuk előző hasonló sztorit, csak nem a CoV 44-ben?). Megdöbbenésünkre (bár szerintem az övékére

is) a kíváncsi, igaz önhibájukon kívül, egy bolygó békés felszíne helyett egy planéta vízburka alá költöznek. Mielőtt azonban nagyon befellegedniék, jöjjön a történet eredeti vezetője Tibsoft bácsi előadásban! Ja, miközben a bevezető képeket bámuljátok, ne vegyétek le a hangot, mert szerintünk bármikor passzol a mondanivalóhoz. Szóval most Tibsoft bácsi meséi mond nektek, gyerekek (tényleg, ágyban vagytok már?). Hegyezzétek a fületeket! A mese egy szép bolygóról szól, amit Földnek hívtak egykoron, bár manapság a "nicsokfészek" kitétel találták, mivel még az FKfV harcosai is tehetetlenek a mindent elárasztó szennyezés ellen. Emiatt történelit vela, hogy 2151-ben, midőn már a Szomszédok már a 3985617. fejezetét taposta, a Föld természetes anyagforrásai kimerültek. Ez még talán nem is lenne baj, de hogy még a nagymúltú távérsorozat is örökre megpihent, hát az azért hallatlan. Az izzalmak fokozása végett még a Kémikusok Országos Szövetsége (KOSZ) is akcióba lendült: a bolygót elárasztották a vegyszerek. A bolygó uralkodói tanácskozní kezdtek. Végül több órás "kemény" munka után kiválasztották a felsorolt egy megoldás közül a lehetséges teinnivalót: a planétát evakuálni kell. Sajnos azonban az emberek nem nagyon szerettek volna elszakadni kedvenc sárgolyójuktól, ezért ezt az apró problémát a szervezők egy furfangos módszerrel hatástalanították: megígérték, hogy az új bolygón is elő lehet majd fizetni a CoV-ot! Mondanom sem kell nektek, gyerekek, iszonyú népvándorlás indult meg, különösen akkor, amikor a fent említett magazin munkatársai azt is elkotyogták, hogy az újság hasábjain egy Tibsoft és egy Stela nevű pofa is ténykedni fog... Lett is ezek után nagy égszakadás-földindulás! Megindultak az úrhajók, illetve különösképpen a CoV szerkesztősége felé! Am utközben a CoV-os fiúkkal gondok adódtak: az egyik visszapillantó tükrön egy hatalmas, 0.0001mm átmérőjű repedés keletkezett. Mondanom se kell nektek, gyerekek (tiszta olyan, mint Káro néni a tévében, nem?), ez a nienthetetlen probléma erre ösztökélte a skacokat, hogy egy viszonylag jó bolygót keressenek maguknak a kényszerleszállásra, ahol a Big Mac viszonyok is normálisak.

És találtak!

Belebotlottak ugyanis az IRATA nevű bolygóba, aminek nevét visszafelé kimondva ATARINAK állapították meg. Várjunk csak! Hát az (sz)ámítógép! Tehát ezen a vidéken is lesz jövője a CoV-nak! Kisvártatva a hajó az ATARI OCEAN-jébe esett, és lesüllydt a víz alá, pedig OCEAN helyett mondjuk a MICROPROSE jobb választás lett volna... Na mindegy... Ez a planéta lett az új otthonunk. Aztán néhány víz alatt eltöltött év után, amikor kezdtek kifogyni a levegő tekintetében (ez má' osztán magyaros beszéd!), CoVboy fantaztikus bejelentést tett. Idézzük szöveget:

"Gyerekek! Csinálni kéne egy víz alatti kolóniát + kereskedelmi központot!"

Lett ám erre dinom-dánom, a munkálatok nagy erővel folytak, így hamar felépült a WALL STREET vizalatti változata, a HAL STREET! CoVboy is felcsapott tőke-halnak, s így élték meg meg nem haltak! (körben pedig ettek, faltak!)...

Jó éjszakát gyerekek, álmodjatok szépeket! (Copyright stb, stb...)

Micsoda! Még mindig nem alszotok? Akkor talán térjünk rá a program érdemi részére! Rövid vázlatos követően egy OPTIONS menüben találjuk magunkat, amelynek pontjai a következők:

- PLAYERS: A szokásos beállítás 1-től 4-ig.
- FOUR PLAYERS AOPATER: Ha van elosztónk, ne tévövézzünk, használjuk!
- CONTINUE: Úgy gondoljuk, itt gondban leszünk. Mi a feno lehet???

Ha mégis sikerült volna átrágni magunkat a rázós részen, néhányazon közül jelöltük ki a számunkra legszimpatikusabb egyént. Szórné Irén mellett van itt lóhajó, gyíkfejű, loinyalt-fejű, páncél-búrájú, CoVboy-forma, rockei-szerű, malacképű alak is. Mivel a játékban úgyis a HO érdekeit fogjuk képviselni, a sok időtő szákadai helyett inkább CoVboy-t válasszuk tengeri tehonszörnyünk vezérlőit, aki nap-szemüvege mögött jól fészült fizizálással vigyorgó ránc. Ha a színünk kiválasztásával is elkészültünk, amiket a teknősbébkákon végezhetünk el, elkezdhetünk gondolkodni azon is, hogy mi legyen az erősségünk (AOVANCEO) a játékban. A ravaszabbak ügyeből egyből a NOTHING felíratra cickolnának, de az ilyen irányú megnyitkozásoktól, ha lehet, inkább tartózkodjunk. Aki ezzel kapcsolatos véleményünkre kíváncsi, annak csak annyit tudunk elmondani, hogy mindenki tapasztalja ki a számára optimálisnak tűnő megoldást, mi mindenesetre szinte mindig a gyönggyel nyomultunk. A név helyére hogyan is lehetnénk mást mint azt, hogy CoV HO. Most má' tényleg a játék jön, de ha van kedvünk, halgathatjuk még egy kicsit a király zenei aláfestést!

## JÁTEKTER

Máris a főképernyőn vagyunk. Kezdetben mindenhol javasoljuk a PAUSE ('P') használatát, hogy jól lássuk, mi az ábra. Most is tegyünk így! A bal felső sarokban a ROUND felirat mellett mutatja a gép, hogy hánydik hónapban vagyunk (Hólygek előnyben — CoVboy), ugyanis a játék egy teljes évig tart. Na, azért nem kell egyből begyulladni, a valóságban kicsit másképp fest a helyzet. Mellette olvashatjuk majd el, hogy éppen mit ténykedünk. Az alsó sorban egy hasonló rész van fenntartva az üzeneteknek. Szerencsére azonban legfeljebb annyi váratlan esemény üt ki jobbul, mint balul. Felette a sok kis négyzet az éppen során következő játékos számát mutatja (PLAYER) az aktuális pénz-mennyiség (MONEY), ércmennyiség (ORE), gyöngykészlet (PEARL), energiámennyiség (ENERGY), és halállomány kíséretében (FISH).

Mivel a program leginkább egy klasszikus értelemben vett társasjátékhoz hasonló, ezért a játékinet is eképpen módosul. A

lordulók elején mindig területet kell kijelölnünk a HO és a tengerről tehenek számára. Ez a következőképpen történik: a játéktér (amit a gép minden egyes játszma elején véletlenszerűen generál) bal felső sarkából először egy négyzetet, és minden egyes résztvőre akkor nyomja meg a gombot, amikor a négyzet az általa kívánatosnak tartott mezőre ér. Am mindig legyünk ócsen, mert ha noadj' isten az egyik ellenfél is azt a helyet szemelte ki, és nem vagyunk elég gyorsak, akkor sajnos ő teszi rá a mancsát a területre. Természetesen nem mindegy, hogy melyik területet választottuk, mert mindegyiknek megvan a maga sajátossága, az, hogy melyik árfutásos helye. De erről majd egy pár sorral odébb ejtünk néhány szót. Egyelőre azt látjuk a képernyőn, hogy CoVboy keményen tempózik a vízben (feltéve, ha mi kavarhatunk először a körben), és alul a TIME leírat mellett egy csik logyóban van. Ennyi idő áll rendelkezásunkra, hogy teendőinket elvégezzük. Arra ugyan nem tudunk rájönni, hogy miért ad a gép néha kevesebb időt, de szerintünk akkor szűn így ki velünk a masina, ha az előző körben túl sokat bódáztunk. Ilyenkor az amúgy is nehéz helyzetünket egyáltalán nem könnyíti meg a szűkebbre szabott időlimit. Néha halakat is láthatunk áthúzni a monitoron, és ha ügyesek vagyunk, még némi zsozsórá is szert tudunk tenni, ha CoVboy-jal lekapszoljuk az állatokat. Ha jól kinézeltetjük magunkat, írassunk be a fekete gömbbe, és nézzünk körül a Subtrade Center-ben is.

## A KÖZPONTBAN

Belépés után kicsit zavarba eshetünk a sokféle box láttár, de higgyétek el nekünk, hogy pillanatokon belül otthonosan fogtok kavarni a centrumban, ha megismerkedtek a különböző helyiségek rendeltetésével. Az első és egyben legfontosabb box az alsó sor jobb oldalán található, ahol teknősök sorakoznak hívó szavunkra várva. Bármilyen hűvösen hangzik is, ebben a világban az általunk birtokolt mezőkön úgy indíthatunk be ipari termelését, ha egy teknőcöt vagy teknőcöt kiképezünk az adott ágazatra, kimegyünk vele a lőképernyőre, és a kívánt mezőre lerakjuk. Kissé elkényaorodva tehát ott tartottunk, hogy a teknősökhöz úszunk, és a mellettük lévő négyzetben feltüntetett pénzösszeg befizetésével (ami körről-körre változik) megveszünk egyet. Birtokunk szépen odakullog hozzánk, mehetünk is valamelyik kiképzőtelepre, ahol 'jó pénzért' cserébe kioktatják a szakma minden titkos fogására. A sorrend balról jobbra a következő:

- **Teknős-óvoda:** Ha ide beadjuk teknőcünket, olyan oktatásban részesül, hogy azon a területen, ahol majd kiakjuk, egy hullótenyésztet lesz képes létrehozni. Ez azért is nagyon lényeges, mert rossz taktikázás vagy nem várt csapás esetén a páncélosok hamar ellogyhatnak, tehát szükséges idejében gondoskodnunk az utánpótlásról (tisztára, mint a lociban!). Külön öröm, hogy az amúgy is csekély számban jelenlévő barátaink létszámát a birtokunkban lévő halmennyiség igen csak befolyásolja, nem is beszélve még a nem várt lordulatokról, amelyek szerencsére nem csak negatív irányba módosíthatják a populáció nagyságát. Kodvenc helyük az a terület, ahol a nagy vörös korai (???) ál, de nem vetik meg a zöld trüfnyó által birtokolt területet sem, igaz, itt a növekedés mértéke egy kissé alábbhagy az előbb említettthez képest, de azért nem rossz. A harmadik-negyedik lordulóban legkésőbb állítsunk le bőlőt egyet, bár ekkora már könnyen megeshoi, hogy az ellenfelek ellopalták előlünk az ideális négyzeteket, ilyenkor próbá-szerencse alapon kísérletezhetünk más vidékeken. Szóval, minél előbb megvan, annál jobb...

- **Hallgató állomás:** A játék kezdetekor a legfontosabb telep. Első lépésben mindig ilvett rakjunk ki, mert a teknősök szánán kívül a későbbiek során az ipartelemek

termelését is meghatározza majd. Elvágunk a munkások se tudnak kaja nélkül hatékonyan melózni (változtatás egy érendjűk lehet!) ! A legjobban a játéktér közepén húzódó árkot kedvelik, ezért az első kanyarban csúpjunk is el egy ilyen helyet, és a jól lelkészített teknőcünket rakjuk ki rá. A játék folyamán kettőnél több nem nagyon szükséges belőle.

- **Gyöngytenyésztő telep:** Kétségkívül a game egyik mozgatórugója, tehát jó lesz, ha erre az iparágra mindig a többinél kicsit több helyet, időt, pénzt, stb. fordítunk, mert áre elég stabilan tartja magát a piacon, magyaru talán ezzel tehet a lehető legtöbb pénzt kaszálni. Következésképpen má a 2. körőt kezdve ígykezzük lelohelyeket leltár az ASSAY BOX segítségével. Működésével majd a maga idejében foglalkozunk. Ebből az üzemiájából legyen tehát a legtöbb, s így már reménykedhetünk a végső sikerben is. Mi személy szerint mindig ezt választottuk erősségünknek, és már nem egyszer sikerült is győzelemre vinnünk a HO csapatát.

- **Energialejlesztő erőmű:** A többi üzemi termelésére nézve ez sem közömhös. Soha no szenvedjünk benne hiányt, mert komoly gondok lehetnek föl. Egyébként csak akkor erőltessük ki a telepítését, ha a piaci árfolyama ezt indokolta teszi, egyébként kettő-három ebből is bőven megteszi. Ha van rá mód, sima aljzati pakoljuk ki.

- **Ércbánya:** Ha a gazdasági helyzet úgy alakul, igen nyereséges ágazattá válhat. Ha látunk az árban lantázást, nyugodtan nyomassunk ki belőle egy jópárat. A legmagasabb hozamot a sziklás területek brztosítják, ennek lüggvényében kombáljunk.

Az alsó sorban még van trárom box, amelyek céljától még nem tárgyaltunk. Kezdjük most a változatosság kedvéért jobbról:

- **Kocsmá:** Ahát Éz nagyon baba hely lehet! Ha azt akarjuk, hogy CoVboy sikeresen ténykedjen, minden forduló vége előtt, amíg időnk még nem fogyott el, ugorjunk be ide, ahol CoVboy minden hónapban — természetesen — elnyeri a **Mélytengeri Sörívs Bajnoka** megtisztelő címet, és ezt a verseny rendezői néprtszeteledíjjal honorálják nekünk. VILÁGOS? Soha ne lelojtsuk el, mert lehet, hogy a következő lordulóban ez az ősszeg fog hiányozni ahhoz, hogy teknőcünket megvehessük, vagy kiképezhes-sük.

- **Földárverés:** Ezzel az opcióval egyik területünket bocsáthatjuk árverésre, ha nagyon gyengének találjuk, vagy ha pénz-ügyil zavarba kerülünk. Legalábbis mi ezt vőljük. Biztosan azért nem állíthatjuk, mert még sohasem használtuk, szerintünk ti se nagyon lojátok. Most azt kéndezitek, hogy miképpen zajlik le egy ilyen árverés? Na akkor erre majd még visszatérünk a tippekben!

- **Gyöngylelohely ltkutatás:** Jelentőségét nem győzzük hangsúlyozni, ugyanis ez teszi lehetővé majd azt, hogy gyöngytenyésztő telepeinket a legbőségesebb nyersanyagforrásra helyezzük rá. Tehát bókálssunk ide egy barátunkkal, no meg persze CoVboy-jal, utána pedig tőzzünk aia a mezőre, amelyet meg akarunk vizsgálni. Rátéhenkedünk a tűzgombra, majd visszatérünk az ASSAY BOX-ba, és máris meglelkinthetjük, hogy mennyire gazdag gyöngyben a terület IFEW — kevés, MEDIUM — közepes, MANY — ezt má' szeressük). A módszer hátránya, hogy nagyon sok időt igényel. Ennél akkor má egy sokkal jobb módszert is tudunk ajánlani. Mivel a többi játékosnak is szüksége van gyöngytermő vidékre, ezért néha ők is végeznek ilyen irányú kutatómunkát. Egy vasnacska mutatja majd, hogy a jómádál éppen hol vizsgálódik, és ráadásul még el is olvashatjuk a kutatás eredményét.

Ha megfelelnének nekünk is, akkor a következő terület-kijelölésnél ügyeskedjünk úgy, hogy a mező a mi birtokunkba kerüljön.

Amíg a kiképző telepekre feltétlenül magunkkal kell vinnünk teknőc kollégánkat, addig az ASSAY, LAND, és PUB felirátú box-ban megelégednek CoVboy jelenlétével. Ha valamelyik barátunkat ossz helyre adtuk be, vagy hitelen valamí új veiző jutott eszünkbe, nyugodtan átképeztehetjük, de sajnos az elhibázott procedúra költséget senki nem téríti meg nekünk. Ha minden OK, inehetünk is ki valamelyik irányba.

## ISMÉT A TENGERTEN

A tekrcők larakása a következőképpen történik: párosunkkal mindig úgy lavhozunk, hogy a kismelt négyzetet mindig a bal oldata lelől közelítsük meg, és körülbelül olyan magassághon, hogy CoVboy feje az X aljával legyen egymagasságban. Ha sikeresen betájtuk magunkat, ússzunk be a mezőbe, de ezt som akárhogyan! A négyzetben mind a két lénynék benne kell lennie, úgy, hogy közben a lehető legnagyobb követési távolság legyen közöttük. Ez meg azért lényeges, mert ha elkezdünk foglódni, vagy nem vagyunk pontosan benne a keletben, akkor a techno-sünk a tűzgomb megnyomása után nem fog átvátozni az általa képviselt iparág jeles képviselőjévé, hanem szépen meglóg tőlünk. Aztán bámulhatunk a pénztárcánkba, CoVboy dühöl nem is beszélve! Eleinte mi is rengeteget bódáztunk ezzel, de sok gyakorlással és egy picr odahgyeléssel meg lehet tanulni. Ha eleinte nem lesz sikerélményetek, akkor az lőleg ezeknek a bakinak tulajdonítható. Egy-egy teknő(s) szokása olyan zavart kavarhat a jól megtervezett stratégiánkban, hogy több lorduló is kelhet hozzá, mie rendezni tudjuk a viszonyokat. Idekí-váncozik még az a kis apódság, miszerint üzemeinket bámkor átvátoztathatjuk. Ilyenkor az új termelésre specializált teknőssel odamegyünk, és lerakjuk. Am a régi som veszik el, hanem hűségeen követ minket. Kedvünk szermt átpaszolhatjuk egy másik négyzetbe, vagy ha úgy jobban tetszik, vissza is vltetjük a bázisra, ahol beíakhatjuk az istállóba. Persze így némi pénzmag áll a HQ kaszájához.

Mikor má mindenki rakott, akkor szokott csak következni az rgarz linomság. A víz alatti világot mindig meglátogatja egy viziszbny, vagy természetil csapás, amely kicsit leedukálja a telephelyek számát (na do ki hallott má mélytengeri viharról, ilyen baromságot!). Mután kellőképpen krídjongtük magunkat azon, hogy az ellenfeleink mennyi területet veszítettek el, hevizsgálhatjuk egységeink termelését. A kis koc-kák a telep gazdaságát jelölik az adott iparág tekmétéhen 0-tól 4-ig. Ja, ne lepdjete meg nagyon, ha a gyöngynél nem találhatok harmasnál jobbat, mert ilyenre még mi sem bukkantunk ezidáig. A vízszintos pálcikák pedig a körben teimelt mennyiséget hivatottak megmutatni.

## A PIACON

Elsőként egy oszlopdiagrammot kapunk az aktuális cumó termeléséről. Az előző fordulóból áthozott mennyiségből levonja az elhasznált egységeket, a keletkezett veszteséget, majd hozzáadja a mostani termelésünk mennyiségét. Ezek után lojunk nek az üzletelésnek. A piaci versenytárs (a sző szoros értelmében) két részre bomlik. De mielőtt ezt részletesen krágyalánk, lordítsuk lgyelmünk a képernyőre. Felül a vetelkedésben résztvevő polák lizimiskáját, alul pedig a hozzájuk, illetve hozzáánk tartozó összes fontos adatot tanulmányozhatjuk. Sorrendben a nevet, a pilantányi készpénz mennyiségét, az éppen soron következő árúból a birtokukra, ill. a birtokunkban lévő mennyiséget, valamit azt az árat, amennyit a versenyzők kívánatosnak tartanak az adó árucikként, legyen az vé-



tel, vagy eladás. A megtermelt dolgokat azonban nemcsak együlés között adhatjuk el, hanem a központtal is "panamázhatalunk". Bár ez nem tartozik a homba üzletek közé, azért nagyrítón ráfanyalodhatunk. A bázis általában nagyon magas áron értékesíti a dolgokat, amelyet a bal felső sarokban meg is tapasztalhatunk (SELL). Alább a centrum raktárkészlete van, ha elgögy, akkor máj csak együlésben reménykedhetünk ebben a fordulóban. Ha mi szeretnénk eladni valami cuccot, de a kutya sem vasi meg tölünk, akkor a tejesek azt is átveszik tőlünk a BUY alatt meghatározott díjazás ellenében, korlátlan mennyiségben. A bal oldalra átlógva az ITEM ablakban az áru képét sűrölhetjük meg. A TIME alatt körbefutó valami a kombinálásra engedélyezett időt tünteti föl. Ha az első kanyarban addig gondolkodhatunk azon, hogy eladni, vagy venni akarunk, amíg ez az izé körbe nem fut. A második menőben pedig a pénzügyi manővereinket kell befektetni, mielőtt a kör teljessé válik. Ha valaki tevékenykedik a képernyőn, akkor a mutató lassabban mozog, de ha senki sem mozog, az óra futása felgyorsul, lecsúszkintve ezzel a várakozási időt. Nagy ötlet! Miután mindenki meilegelte a piaci viszonyokat, és elhatároztuk, hogy milyen tevékenységet folytatunk, páncélos barátunkat mozgassuk szándékunknak megfelelően a BUYER vagy a SELLER ablakba. Ha az első kanyar órája körbeért, kezdetét vesz a versenyfutás. Ha az összes ellenfél a mi oldalunkon maradt, akkor ne sokat tétovázunk, hanem nyomjuk a joystickot a megfelelő irányba, nehogy a többiek megelőzzenek. Ez pl. olyankor veszélyes, ha mindenki vásárolni akar, és a BASE elég jó áron kínálja tőmát. Ilyenkor, ha nem mi öltünk oda elsőnek, a többiek telvászáróják az egész raktárkészletet, mi meg szépen hoppon maradjunk! Mivel minden szituációt nem tudunk, és nem is akarunk leírni, ezt az izgis részt meghagyjuk mindenkinek, tapasztaljátok ki magatok!

Mután az összes árafajta — sorrendben érc, gyöngy, energia, hal — lefutott, a program kihirdeti a verseny pillanatnyi állását. A pontjainkat a készpénzből, a tulajdonunkban lévő földből és a raktárban lévő árukészletből kapjuk meg. Lehet számolgatni a különbségeket. Mindent bele!

#### TIPPEK

Először egy csomó mindent itt akartunk leírni, de aztán úgy jött ki a lépés, hogy beleépítettük a leírás más lejezeteibe. Annyi maradt csupán a tarsolyunkban, ami az előzőkből kimaradt. Valamint összegezve néhány tanácsot elhintünk a sikeres kezdéshez:

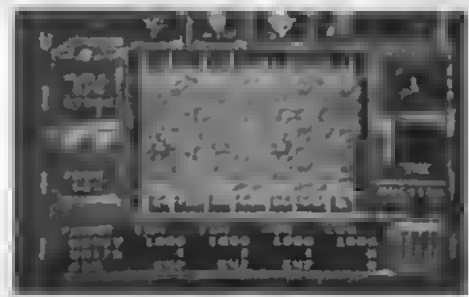
- Mindig jó előre tervezzük meg, hogy melyik fordulóból mit rakunk ki, ne az utolsó pillanatban kelljen kapkodni, amikor lehet, hogy aintúy is szorít az idő vámarka. Mi először mindig lestopoltunk egy helyet az árokban, és kiraktunk egy halat. Majd ebben és a következő két körben gyöngyöt kerestünk, ill. figyeltük, hogy a többiek esetleg találjanak-e valami olyan helyet, amit elvihetünk az orrunk elől. Ha a szükség és a piaci ár úgy kívánta, nem haboztunk kirekni egy-egy energiát, ásványt, vagy halat sem. Am a

kis teknőskről máj minimálni a haramdik forduló környékén gondoskodtunk, mielőtt versenyfutásunk az összes növényzettel tarkított területet megszerzerekvölne. És így tovább...

- Mindig találalkoljunk pénzt a forduló végén, mert nemcsak kellelves, hanem kellelmetlen meglopetések is élhetnek a váratlan üzenetek kapcsán. A PUBba soha ne telejtünk el bevenni a ROUND végén, az elején pedig minitig próbáljunk halat fogni a NAGY HO-HO-HO...ja, akaroni mondani a NAGY Co-Co-Co-CoVboy-jal.
- Nagyon ritkán rendkívüli földárvésekre kerül sor (egyszer már volt olyan is, hogy egy körben három árvésre került sor, és perszo az első kettő nyertese a haját tépte, amikor látta, hogy a haramdikat sokkal olcsóbban elvilették volna. Na de ilyen az élet, aki mer az nyelni, ilyenkor a játéktéren a szigony mutatja, hogy melyik területért folyik a licit. Ha felvet a zsozso bennünkkel, megpróbálhatunk beszállni, de előre közzöljük, az ellenfelek potátlanul inagasia képesek felnyomni az árat.
- Tapasztalatunk szerini az ellenfelek az utolsó fordulókban mindent elkövetnek, hogy a gyöngytermelésüket fokozni tudják. Ezt többsnyre a gyöngy inagasia szókza, és stabilan ott tartózkodó óra okozza. Ha csak nem túl pocsek az ártolyama, igyokezzünk nagy készleteket felhalmozni, hogy a végén aduként tudjuk felhasználni, ill. nehogy a többiek ezzel hajázzanak le minket a végelszámolásnál.
- Ha már nagy a ponttelőnyünk, akkor se könnyelmesezdünk el, mert amilyen könnyen sikerült tölük megszűnnük, olyan könnyen utol is érhetnek a többiek.
- Ha valaminek nagyon alacsony az ára, és van kedvünk kockáztatni, spájzoljunk be belőle annyit, amennyit csak tudunk, hátha ez lesz az, amivel később kaszálhatunk. Emellett azonban a nagy vásárlásban soha se fussunk ki óra pénzügyileg.
- Az utolsó aukciónál nagyon figyeljünk az ellenfelek készletére és szándékaira, mert ha esetleg az egyik termék ára nagyon alacsony, több pontot kaphatunk érte, ha meghagyjuk árunak, mintha potom pénzért tudatánk rajta. Arra sajnos nem tudunk magyarázatot adni, hogy az árumennyiségekből mi módon lesznek pontok, de azért nem feltétlen szükséges minden eladnunk. Ha nyerd helyzetben vagyunk, akkor viszont uoi szükségos más tennünk, minthogy követjük azt, amit versenyzőtársunk csinál, megtaitva ezzel az előnyünket (persze ez csak akkor jön be, ha árumennyisége nem haladja meg számottevően a miénket). A pontozáslioz még annyit, hogy egy általunk birtokolt területért 500 pont jár, szóval azért ebben se maradjunk el a vetélytársainktól.
- Minden játékban másnak jó, ill. rossz az ára, ezért rafkós pénzügyi szakemberek módjára mindig jegyezzük fel az árk változásait hónapról-hónapra, és ennek függvényében kombináljunk. Ez a siker egyik kulcsa Előre lát a HQ telvirágoztatásáért.

#### ÉRTÉKELÉS

Hát nem is igazán találunk szavakat! Ez egyszerűen profi munka volt, úgyhogy minden elismerésünk a programozó gárdáé! A grafika jópofa, szeritünk úgyesen el lett találva, nem lóg ki a pozitív összképből. A zene csúsz, mind az intro, mind a kezdőkép alatt, de a bugyborékolás se kúlya. A hangok elfogadhatóak, de mivel ebben a játékban nem is ez a lényeg, különösebb jelentőségük nincs is talán. A játékmegos mindvégig izgalmas maradt, ahogy ezt egy vérbeli társasjáték meg is kívánja. Hatalmas előnye, hogy egy-egy periódus röhdgve lejártszhat legfeljebb másfél óra alatt, ráadásul nem kell faduliznunk az állandó lemezcsoere miatt, vagy nem kell mindig az unalmas töltögetésre várunk. Ha királyok vagyunk, és CoVboy, na meg persze jó öreg teknőseink segítségével rengeteg pontot gyűjtünk, akár még az ATARI'S HEROES listára is felkerülhetünk. Azonban ne szálljon lejárunkba a dicsőség, és ne vágjuk rögtön a sarokba a lemezt egy "Na ez is kivégeztük" csatakláltás kíséretében, mert meglehet, hogy amikor legközelebb újhól csak két óránk van egy kis (számitó) gépezésre, és belöltjük ezt az anyagot, a gép úgy elkeni a számkat, hogy a harmadik helyet is csak nagy nagy közepotte tudjuk megszerezni. Szóval ez egy örökérvényű, nagyszerű gazdasági szimuláció, amelyet soha nem fogunk elfelejteni!



És most valami más! Na nem, nem a MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS következik, hanem egy kis útmutató azoknak, akiknek nincsen 4 PLAYER ADAPTER-ük, de mégis négyen szeretnének játszani. Az irányítás kissé nehézkes lesz, de majd áthidaljátok valahogy. Két kereskedő a joystick igénybevételével kavarhat, egy játékos a kurzormozgató billentyűkkel plussz 'SPACE', vagy 'ENTER', a negyedik pedig a 'O', 'W', stb. gombok környékén próbálkozhat. Ez csak a földkijelölésnél, ill. az árvéseknél érdekes, mivel itt egyszerre kell szórakozni, amikor egy-egy ember lell nyugodtan bízzuk magunkat a joystick-ra. A SUBTRADE A1200-on simán fut, az A500 viszont 1 Mega memóriát igényel magának, de egyébként itt is minden köcsel. PC-s változatú nem nagyon hallottunk, de ezt ne vegyétek készpénznek. Végoztul köszönetet mondunk JAN-nak, aki elővételtesen érdemeket szerzett segítségével, amit a játék tesztelése közben nyújtott, és így oroszánrészt vállalt a game megfejtesében csakúgy, mint a megnyerésében. Kösz JAN! Most már azonban tényteg itt a lelekvés ideje! Szavasztok!

• TIBSOFT&STefa

# BEVERLY HILLBILLIES

A játékot a beszédes (?) nevű Synorgistic Software alkotta meg a hasonlított film alapján. A filmet mi nem láttuk, nem gyanítjuk, hogy a szokásos szabvány amerikai "vilgjátékok" egyike, azok meg borzasztóak. A játék sem egy igazán nagy

durranás, de azért nem rossz, el lehet vele szórakozni. Az intro rövid, de kellőképpen debil. Lássuk a megoldást: Jed barátunk lelebred, Nagy! pedig arra buzdítja, hogy ugyan lőjön már egy nyulat ebódie. Az irányítás borzasztóan egyszerű,

bal clickre a mutatott pont felé megy, a jobb gombot folyamatosan kell nyomni, akkor megy a mutatott hely felé, amíg nyomjuk a gombot. Az Options menü sem szorul túlzott részletezésre, a Game-ről annyit megemlitenénk, hogy egy kicsit furcsa a Save/Load rendszere, mentésnél mindig addig vándorolunk, amíg az inputablakoskában máj nincs név. Amúgy célszerű gyakran mentetgetni, mert a program hajlamos különböző lefagyásokra.

Először menjünk be a házba, és szedjük össze a puskát, majd a töltényeket is (2



db). Mivel ennyi történet nem lesz elég, keresünk még egyet: menjünk ki a házból, majd dél, nyugat, észak, észak, kelet. Itt találjuk a történet *Ely Mae* társaságában. A történet szedjük fel, *Ely Mae*-t egyelőre ne bolygassuk, bár jó kis bögyös... Most akkor hasznát is vesszük a legyverzetnek: vegyük kézbe a puskát (click a puskával *Jed-en*), és látogassuk meg a macit: nyugat, nyugat, dél. Távozzunk be egy történet (click vele *Jed-en*), mine hősünk a levegőbe lök, a medve meg elohan. Hurrá! Akkor most menjünk északra, majd nyugatra, és itt a vaddisznót iresszük el ugyanúgy, mint az előbb a medvét. Erre nagyszabású előkészületek után most már utánaérhetünk a nyúlak is. A következő útvonalat kövessük: kelet, dél, dél, dél, nyugat, észak (itt kezdjük meg a nyuszi hajkurászását), dél, kelet, észak, észak, nyugat, észak, kelet, kelet. Itt a tapsitülés körbe-körbe rohangál, lövünk le a harmadik történettel. *Jed* persze mellől, a földet találja el, ahonnan olaj tör elő. A következő képen *Nagyí* méltatlankodik, hogy hogy a lőnében lehetünk képesek a birtokot 1 dollárért eladni, de *Jed* megmagyarázza, hogy ez voltaképpen 1 milliárd dollár, majd rövid vita után meg-egyeznek, hogy elköltöznék Beverly Hills-be.



A következő rész hihetetlenül izgalmas lesz: el kell érniük Beverly Hills-t egy olyan úton, amely csak látszólag egyenes, mert minden attól függ, melyik sávról megyünk. Elmás... A sávváltás úgy zajlik, hogy a jobb gombot nyomjuk bőszen, amíg a pointer vagy lent, vagy lent van, a sávváltás mányától függően. Világos? Lohet, de a játék közben majd nem lesz az...

Először a felső sáv szótén utazzunk. Látni fogunk egy táblát, amely azt mondja, hogy "It's a long, long way to LA". Ha jó helyen vagyunk, a következő távolságjelző tábla azt fogja közölni, hogy "Long way to go to LA", ekkor váltunk a középső sávba. Most majd egy "On the way to LA" táblát fogunk látni, ekkor vissza a felső sávba. A következő tábla szerint "Short way to LA".

Most hány az alsó sáv, Szinte lőgtön meg

fog jelenni előttünk egy lerobbant autó, lehetőleg váltunk sávot, mert az útközös nem egészszerűs. Most beérünk Los Angeles-be, itt már csak két sáv van, és fesznek leágazások kifelé. Nekünk a "BMW or better" táblával lényelzett leágazás kell, itt tapadjunk a jobb gombra. Ha esetleg útközben nagy dudálást hallanánk, akkor váltunk sávot, mert egy sportkocsi készül belénkrohanni.

Megérkezünk Beverly Hills-be, és már csak a saját házunkat kellene felkörös-nünk, de sajnos fogalmunk sincs, merre találjuk. A szomszédoknál lehet kérdés-ködni, hogy merre van a *Clampett*-villa, de még csak nem is hallottak rólunk.

Az első kereszteződésnél menjünk keletre, és a kis bódét nézzük meg. Beszéljünk az ipsével a téképről, és 5 dollárt kapunk egyet. Ugyan semmi hasznát nem vesszük, viszont a lóckó említi, hogy az utakat pont idén rakták leendő, és így a *Clampett*-ház elől is eltűnt a tolasz. Most vissza a kereszteződéshez.

Az autókázáshoz az utiányokat csak úgy adjuk meg, hogy sorban merre kell fordulni a kereszteződéseknél (a házak bejárata nem számít kereszteződésnek). Tehát most észak, nyugat, észak, nyugat, észak, és az út végén megtaláljuk a házunkat. Menjünk kétszer balra, és az itteni úrge (*Drysdale*) elvissz minket a bankba, hogy átvesszük a kulcsokat a házhoz. A bankban megismerhetjük *Mr. Tyler*-t is, mindketten nagyon udvariasak, csak éppen az elől húzódoznak, hogy átadják nekünk a szélünk kombinációját. Ejnye... Erre a kérdésre majd visszatérünk, most az lesz a dolgunk, hogy valami összejövetelt rendezzünk, amelynek keletén belül megismerkedhetünk a szomszédainkkal.

A folytatás előtt egy gyors áttekintés a *Clampett*-vilárról:

Az előszobából balra mindkét ajtón át az ebédtábla jutunk, az ebédlőből pedig tovább a konyhába. A konyhából a billiárdszobába is eluthatunk, szintén ide vezet az előszobából a két északi ajtó is. Az előszobából jobbra lent a könyvtárba, jobbra lent pedig a TV-szobába jutunk, a TV-szobából egy ajtó vezet a szaunába. A felső szint egy-szerű: balra a fürdőszoba, jobbra *Nagyí* szobája, előre pedig a dolgozószoba van. Akkor most vissza a megoldáshoz...

Egy darabig (szerencsére nem sokáig) *Jethro*-t fogjuk irányítani. A TV-szobában szedjük össze a távanylylót, amely a garázsajtót nyitja. Menjünk ki a házból, aztán balra, a garázsajtó az, amelyikből alig látszik valami a jobb oldalán. Nyissuk ki, menjünk be, aztán szedjük fel a lejszét. A garázs előtt az udvaron vágjuk ki a tele-fonpóznát ("Semmi látható haszna nincs...").

Menjünk vissza a házba, a konyhába, és az üst(öcske) alá tegyük be a lát. Meggyullad a tűz, kezdődhet az összejövetel.

A party elég érdekesen alakul, mindenki hülyeségekről lecsog, aztán kialszik a vil-lany, valaki fejbevágja *Nagyí*-t, és elviszik. *Jed* ezzel véget is vet a mulatságnak, innorról megint őt irányítjuk. A ház előtt beszéljünk az időközben optonálódó átvett *Jethro*-val, aki semmi lucscát nem látott azon kívül, hogy valami ideges úrge egy hatalmas zsákot cipelt, és nagyon sietett... A konyhában vegyük fel a hanáhhéjat, a billiárdszobában pedig az orszárvétejtől az üzenetet, amely tájékoztat, hogy *Nagyí* el van rabolva stb. Most a bankba kell mennünk. Ez bent van a városban, autóval megyünk, az útvonal: kelet, dél, nyugat. Ha elérjük a *Redeo Drive* nevű utat, akkor jó, az vizs a városba. A városban csak sétáljunk balra, amíg a bankhoz nem érünk. Menjünk be, és csövegjünk *Tyler*-rel, aztán használjuk rajta a banáinhéjat, mire elvágódik, és elejtí az ördája kulcsát. Az ajtó itt van velünk szemben, nyissuk ki, menjünk be, és a széllet csevegvé megtudjuk, hogy *Nagyí* ott őriz, és hogy a kiszabadításához az ő speciális előlőszerele van szükségünk. Csudás...



Menjünk vissza a házba. A fürdőszobában egy oltár találunk, *Nagyí* szobájában pedig egy receptkönyvet, amit olvassunk el. A garázsban egy csipőfogót veszünk fel, amivel a dolgozószobában lévő medvehunda lábát vágjuk le. Menjünk a könyvtárba, itt találjuk *Ely Mae*-t (akit még mindig ne mo-lasztáljunk), egy csö kukoricát, valamint egy angol-spanyol szótárt, amit olvassunk el. A konyhában a mikrosütő alatti ízében péppé lehet zúzalni a kukoricát.

Most egy kis körutat fogunk tenni a szomszédaink között. Az anyok mindig a *Clampett*-háztól kezdve értendők, és mindig a kereszteződéseken való végigmenés után a legközelebbi villát jelentik.

- Kelet, dél, kelet, dél, kelet, kelet: Itt nincs sonki, viszont találunk egy döglött mókust.

- Kelet, kelet, kelet: Itt egy hölgy némi társalgás után lehlvja a figyelmünket, hogy vigyázzunk a csodás, dányertes *Brellsbane* virágoira. Ha má ennyire szöpek, akkor vágjunk magunknak egyet az oltóval.

- Kelet, kelet: Egy kizárólag spanyolul ártó szobalány nyit ajtót, ha elolvastuk a szótárt, akkor tudunk kérni tőle cukrot.

- Kelet, dél: Ebben a házban egy igen dekoratív hölgy lakik, ha megjegyezzük, hogy milyen jó illata van, akkor elbűszkölkedik, hogy ő az XY párlumüzem tulajdonosa, és megjegyzi, hogy nem foglalkozik piszkos öregeimberekkel.

- Kelet: Ez a ház be van zárva, az IRS lel-itáiú cédulát szedjük össze.

Ezek után menjünk vissza a házba. A szaunában akasszuk ki a *Brellsbane* virágot az egyik kámpóra száradni. Itt az ideje, hogy *Ely Mae* is hasznossá tegye magát: küld-jük el az illatozó hölgyhöz, aki egy "igazán rendkívül" párlumt bíz íá, eladás céljából, de persze végül csak *Jed*-hez vándorol a dolog. Most menjünk a konyhába, és kezd-jünk az oróstitőszet lőzésébe. Dobáljuk a tűzbe (?) a következő cuccokat: kukoricapép, szárlott *Brellsbane* virág, döglött mókus, párlum, medve-manos, cukor. Az utolsó összetevő menyőtszői, ehhez egy kicsit több szenvedésie lesz szükség.

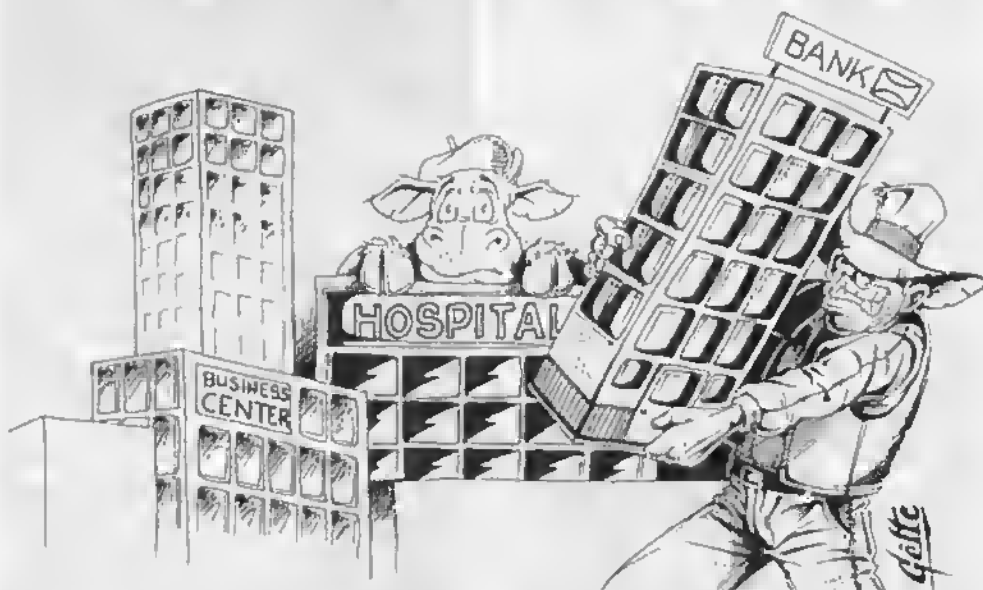
Először is csövegük egy kicsit *Elly Mae*-vel, aki azt mondja, hogy szerinte mostanában mindenki monyétbundában futkos Beverly Hills-ben. Nekünk is illyet kéno venni... Koressük föl *Drysdale*-t. Ő ugyan nemigen akar nekünk pénzt adni a számlánkról, viszont ha megmutatjuk neki az IRS feliratú cetlit, akkor olajul Icsak nem sáros valami adó-dologban?), és elejti a széfünk kombinációját. A szél a dolgozószobában van, a kandalón lévő jobb oldali gyertyatartót ráncigálva elő is kerül a kép mögül. Nyissuk ki a kombináció segítségével, így már van pénzünk. Most Irány újra a város. Menjünk be egy boltba, és az eladónak mondjuk azt, hogy egy menyétbundára vágyunk. Az előzetes várakozásnak megfelelően el is küld a fenébe, javasolja, hogy inkább egy fodrászt keressünk. A fodrász után majd új öltönyre, aztán új kalapra, végül új cipőre lesz szükségünk. Ha valamit megszerzünk, utána automatikusan visszakérülünk a

város első képernyőjére, ilyenkor be egy boltba, és újra beszélünk a bundáról, akkor kapjuk a következő instrukciót. Természetesen minden javaslat alapján a megfelelő boltot kell megtalálnunk, ami úgy megy, hogy sorban áttegyünk a megfelelő boltokon (elég hülye ötlet, nem?). Nézzük:  
 • *Hajvágás*: Balra, Kissing Cousins, jobbra, Papa Guido's, jobbra, Madre Mia's, jobbra, Carloti Bros.  
 • *Öltöny*: Giorgio's, balra, Valentino's, jobbra, Alfredo's, balra, Rolando's.  
 • *Kalap*: Balra, balra, Colt 45, jobbra, Italian Stallion, jobbra, Unicorn, jobbra, Palomina.  
 • *Cipő*: Hillary's Balloons, jobbra, Natty Books, jobbra, Momma Doullins, balra, Sunny's Bootery.  
 Most már megvan a kellő ruházat, ezután az lesz a boltosok problémája, hogy ők nem szörmeüzlet. Kívéva egy helyet: a Hillary's Balloons közben ugyanis Hillary's Fine Furs lett, és itt csekély 99.000

dollárért megvettük végre azt a nyavalyás bundát. Azon nyomban mehet is a konyhába a tűzbe, és így végre megkapjuk az erőitalt. Menjünk vele a bankba, használjuk a széfet, aztán elvethetjük (?) a csodálatos (?) linálát (???).  
 A játék időnként hajlamos nem reagálni az irányításra. Ha éppen Beverly Hills-ben autókázunk, akkor a kurzorgombok segítségével, egyébként javasolt a *Save/Quit/Load* kombináció... Mit is mondhatnánk még? A grafika elviselhető, a zenéről (nincs sok) és a hangokról nemigen tudunk nyilatkozni, mert inkább maradtunk a magnónál, az irányítás ugye kissé bugos, a játék nem nehéz, nem hosszú, poén az nincs sok, de azok legálább jók. Egyszer azért megdri végigjátsszani.  
 Végezetül köszönet illeti fenetudjakicsodát a játékhoz mellékelt .txt file-ért, amely segítségünkre volt a megoldásban.  
 • Bryan

# SIM CITY 2000

## Scenario Disk & Terrain Editor



Mint azt az előző számunkban a *SimCity 2000* leírás végén ígértük, most valóban visszatérünk a SCENARIO DISK-re, egyúttal megtoldva a pályaeitor kezelési útmutatójával.

### SCENARIO DISK

**Dullswille**  
 Az öt város közül Dullswille az, amelyiket egyetlen Egyesült Államok törképen sem találhatunk meg. A település persze nem véletlenül kapta a Dullswille — magyarul "Unalomfalva" — nevet.

1910-ben vagyunk. Nehéz évek járnak a városka fölött, melynek lélekszáma az 1700 lőt sem éri el. Dullswille előző kormányzója "nem nagyon" jeleskedett munkájának területén. Eppen ezért Dullswille lakói, akik már meglehetősen unták magukat, úgy döntöttek, hogy leváltják, s helyőre — ki tudja miért — éppen minket választanak meg. A mi feladatunk az, hogy a "próbaidő" alatt (10 év) Dullswille lakóinak számát főküzdjük 20000 főre. A feltételek között még az is szerepel, hogy 1920-ra, amikor a határidő lejár, 5000 dollárt is gyűjtsünk. Ha ezt idő előtti sikerül teljesítenünk, akkor egy kis táblácska jelenik meg

egy aranykulccsal és pár sornyi szöveggel, melyben felkérik, hogy folytassuk munkánkat. Ha viszont nem sikerül — s ez a valószínűbb —, akkor is egy táblácska jelenik meg, de ezúttal nem kulccsal, hanem az elégedetlenkedő városlakókkal.

Először is kapcsoljuk ki a "zenét" (ha PC speaker). Most, hogy a nehezen már túl vagyunk, engedélyezhetünk magunknak pár perc szünetet. Ezután belekezdhetünk a vízcatornák megépítésébe — amiről elődünk valamilyen oknál fogva megfedekezett —, majd kezdjük el eszeveszotten építkezni. Mivel \$20000-ról indulunk, s elegendő, ha csak \$5000-unk marad a végére, csökkenthetjük az adókat, hogy nyílni több embert csalogassunk leendő városunkba. A nagy építkezésben ne feledkezzünk meg semmiről, ugyanis a város növekedéséből kifolyólag egy idő után szükség lesz újabb kórházakra, iskolákra (?), parkokra, újabb energiatörzásokra, más városokkal való összeköttetésre, valamint jacht kikötőre.

Fontos, hogy a játék manete ne legyen túl gyors, hiszen a 10 év hamar elszállna. Ha a leírtak elolvasása után esetleg sikerül teljesítened a feladatot, és végleg irányi-

tásunk alá vonjuk a várost, nekikezdhetünk annak szétrombolásához (majd újraképzéshez), hiszen ilyen rövid idő alatt képtelenség egy rendezett, szép várost létrehozni.

### Charleston

Charleston már létező település, Floridától északra fekszik az Egyesült Államok keleti partján. Nem véletlenül kapta ezt a nevet a város, ugyanis itt az áradással kell megküzdeni.

1989-ben erős szél söpört végig a város felett, majd víz öntötte el a parthoz közel eső területeket. A feladatunk most az, hogy a rendelkezésünkre álló 20000 dollárból újra felépítsük a katasztrófa által sújtott városrészeket, valamint 1994 végére legalább 45000 embernek kell nyújtunk állandó lakhelyet Charlestonban. Annak ellenére, hogy csak 5 évünk van mindehhez, a feladat most lényegesen egyszerűbb lesz, mint Dullswille-ben volt.

Nem érdemes az áradás ellen tűzoltókkal vagy rendőrségi osztagokkal védekezni, komolyabb eredményt úgysem érhetünk el. Az egész azon múlik, hogy milyen gyorsan tudjuk eltakarítani a romokat. Erre pedig a legalkalmasabb eszköz a "de-zone", mellyel olcsón és pillanatok alatt eltüntethetünk mindent. Egyedül a fontosabb épületek romjait pl. kórház, erőmű, rendőrség, tűzoltóság) lehet csak négyzeteként eltávolítani. Ez az építkezésnél segít (pl. az üresre "redukált" területek méretéből következtethetünk arra, hogy azon a helyen korábban milyen épület állt). Ha már semmi nyoma nincs a katasztrófának — azon kívül, hogy egy rakás ház hiányzik a tengerparttól — már csak az építkezéssel kell foglalkoznunk. Most is érdemes a sebességet és az adókat csökkenteni a biztonság kedvéért.

Ha megkapjuk a várost a határidő lejártával — amit a már megszokott táblácska fog elárulni — ne legyünk nagyon büszkék magunkra, inkább próbáljuk ki 20%-os adókkal egy év alatt, ahogy azt a profil csinálják!

### Hollywood

Természetesen Hollywood is létező város (dereng valami?). De vajon az is marad? Ez most tőlünk függ! ISajnos...

2001-ben egy másodrangú TV stúdióban valamilyen elektromos zűrzavar szörnyű változatot egy ottani kollékt. IRög hallottam ekkora marhaságot... — CoVboy) Ez persze vem vesztegeti idejét, azonnal tűzet okád Hollywoodra (nem kell azért nagyon elkeseredni, okádhatna rosszabbat is...). A feladat egyértelmű. Meg kell fékezni a tüzet, ami nem is olyan egyszerű, mert a "bádogsárhány" természetesen igen változó



amikor pár okádás után elküldték — sajnos az elég ritka —, de olyan is előfordul, hogy akármilyen ügyesen és gyorsan küldjük ki a rendőröket és tűzoltókat, addig el nem megy, amíg annyi házat lel nem gyújt, amennyit már képtelenség eloltani. Persze túl lehet járni a szörny eszén kovásbó sportszerű — viszont halékony — eszközökkel. Mélyíthetjük a földi felszínét, ahová tüzet fúj ('lower terrain'), vagy miután eltűnt a szörny, lepauszálhatjuk a játékokat, és a lánghatárakat körbevehetjük vízesásokkal ('water'). Ezeknek is van hátránya; nehezebb a várost helyrehozni. Miután a tüzet megállítottuk, már "csak" pár ezer embert kell "tűszul ejteni" a környező városokból, és **Hollywoodban** tartani 2006 januárjáig, hogy a kívánt 100000 fő meglegyen. Ez könnyebben megy, ha az adókat csökkentjük, valamint az 1% forgalmi adót, az 1% jövedelem adót és a szerencsejátékok támogatását beszüntetjük ('City Ordinances').

**Hollywood** már kemény dió. Éppen ezért, ha 2006-ban az aranykulcs jelenik meg, ne restelljük elfogadni a várost, hiszen megérdemeltünk kapni meg (a 'No disasters'-t azért majd ne felejtjük el bekapcsolni...).

**Oakland**  
Oakland San Francisco-tól keletre fekszik a hegyek között, 1991 október 21-én futótűz pusztított **Oakland** hegyein. A lángok terjedését az azt megelőző száraz idő is megkönnyítette. Ez az eset a legsúlyosabb városi tűzek közé tartozik az Egyesült Államok történelmében az 1901-es chicagói és az 1906-os San Francisco-i földmozgási követő tűzvész mellett. Közel 3000 lakás dőlt romba és égett porig, valamint 24 ember vesztette életét a kanyonok tekergőző útján. Most is a tüzet kell megfékeznünk, mint **Hollywoodban**. Ez azonban szinte lehetetlen, mivel csak 4 tűzoltóság és 2 rendőrség van a városban. Ezért ha már beleuntunk a próbálkozásokba, alkalmazhatjuk a **Hollywoodban** már jól bevált vízesákos módszert. Pauzáljuk le a játékokat, majd ronboljuk le a házakat a tűz körül, hogy az "árok" legyen helye. Utána jöhet a víz. Ha ez megvan, akkor a tűz eloltása már gyerekjáték. Közel 5 évünk marad még, hogy **Oakland** lakóinak számát főtörnásszuk 50000 főre. A pénz ne sajnáljuk, hiszen pénzbeli megkötés nincsen. Az adókat szokás szerint mérsékelhetjük. Sajnos az építkezést majd megnövekedti a sok domb és hegy. Nincsenek nagyobb fennsí-

kok, ezért egyszerre mindig csak kisebb területeket építhetünk be. Ráadásul ügyelnünk kell arra, hogy megfelelő helyet válasszunk ki, mert ha túl messze van mindentől, ekkor sohasem fog beépülni. Oakland szép városka hagyvaival, de nem érdemes nagy metropolisszá kiépíteni, ha megkapjuk.

#### Flint

Csak úgy, mint a tőle 100 kilométerre délre fekvő Detroit, Flint is az autógyártásáról híres. A városban 1974-ben bekövetkezett gazdasági pangás eredményeképpen az ipari ágazatokban dolgozó emberek nagy része — tehát **Flint** lakosainak többsége — elhagyta a várost, hogy máshol keressen megélhetést. Hogy 1979 augusztusára már miénk legyen **Flint**, nem kell semmi más tennünk, mint az Iparban dolgozók számát 21000 főre emelni. Figyelem! Ez nem egyezik meg a városban lakók számával, attól teljesen független. Az Iparban dolgozók számának növekedését vagy — rosszabb esetben — csökkentését a grafikonoknál követhetjük nyomon. Az első akadállyal már itt meg kell küzdenünk, ugyanis a számunkra fontos 'Industry' grafikonja "jól" látható világossággá válik, azaz a mellette szereplő — számunkra még fontosabb — számmal együtt. Lehet, hogy csak még igazolmasabbá akarták tenni a játékokat?

Az eddigi városokban a lakosokra nehezedő adókat volt érdemes jobban csökkenteni, most ez inkább az Iparra érvényes. A kedvező adók következtében hamarosan sokan fognak **Flint**ba költözni. Ezért gyorsan munkahelyet kell nekik teremtenünk. A legtöbb lakóház is azért "rohad" a városban, mert vagy nincs, vagy pedig túl távol van tőlük a megélhetést biztosító munkahely. Ha mindenhova telepítünk pár négyzetnyi 'Light Commercial'-t, ahol van egy kis hely a "rohadó" házak között, akkor pár hónapon belül csodákat fogunk tapasztalni: a kihalt házak újra megtelnek élettel.

Még lesz néhány szinte lehetetlenné tűnő kérdés a városnak (pl. 'Épít kikötőt a pár méter széles folyóra' stb.), de ha azokat is teljesítjük, biztos a siker.

• Csűrös Ádám (CSÜCSÜ)

#### TERRAIN EDITOR

Az előző számban lévő **SimCity 2000** leírásból kimaradt a pályaeditor kezelésének ismertetése, mondván azt ügyis mindenki

harmadik lapasztalja. Mások véleménye szerint ez nem teljesen így van, na meg egy leírásnak teljesnek kell lennie, úgyhogy:

Az editorban tent három "potméteri" láthatunk, amiken beállíthatjuk, hogy leendő területünkön mekkora részt foglaljanak el a hegyek (ha kevés a szárazföld, akkor persze hogy sem lesz túl sok...), a víz, és a fák. Értelmszerűen minél kevesebb vizet állítunk be, annál több lesz a szárazföld, és fordítva. Ha mindezeket nekünk tetszően beállítottuk, akkor ráclickelhetünk a 'Make' tálratú ikonra. Ekkor a program új területet generál (közben kiírja, hogy a térkép hány százalékat fogja elfoglalni a víz (Water), a hegyek (Hills), és természetesen a fák (Woods)), amit ezek után a magunk ízlése szerint formálhatunk tovább az alatt levő ikonok segítségével:

1. (három lelfelé ill. felfelé irányuló nyílacs-kal)  
Az adott ponton szintemelés (pl. hegy-éplítés), ill. szintcsüllyesztés (pl. rombolás).
3. (kétirányú nyíl függőleges irányban)  
Ennek segítségével hegyet ill. fennsíkot hozhatunk létre (lehet vele törölni is, de nincs értelme). Miután a kívánt helyre cllickeltünk, az egér lelfele tolásával válasszhatjuk ki a hegy megfelelő méretét. Ha ilyenkor vissza, felfelé húzzuk az egert, szép fokozatosan "levághatjuk" a hegy tetejét, így tennék jön létre.
4. (négy nyíl különböző irányokban)  
Ezzel is lehet törölni, de nincs értelme. Először is meg kell jelölni a "to-vábbhúzására" szolgál. A kijelölt helyre cllickelve az egér megfelelő irányba való tolásával húzhatjuk meg a falat (az egér gombot lenyomva kell tartani!).
- 5., 6. (két felfelé ill. lelfelé irányuló nyíl)  
Vízszint növelése ill. csökkentése.
7. (vízcsepp, alatta lelfelé irányuló nyílacs-kával)  
Víz "telepítése" a kijelölt helyre (csak egy kockán!).
8. (folyó)  
Szabálytalan alakú folyót, tavat hoz létre a kijelölt helyen.
9. (fát)  
Ezzel az adott mezőre fát tehetünk.
10. (fák)  
Ezzel az ikonnal nagy sugárban fák ill. erdőt létesíthetünk.
- 11., 12., 13., 14., 15., 16. (nagyított, nyílak, kérdőjel)  
na, aki ezekre nem jön rá 10 mp leforgása alatt, az menthetetlen...

• Násfay (NAFA)

## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

**Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:**

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

**Kereskedelmi jellegű hirdetések**

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartidge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belső reklám- és hirdetési tevékenységről).

**Egyéb szolgáltatások:**

Expressz (a következő nyomdába körülbelül CoV-ba biztosan bekezdül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft  
BOLO szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár  
A hirdetési útjat az impresszumban közölteknek megfelelően kell feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj betétesztét igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

#### 64 software

• C64 KLUB: TURBO BYTE SOFT, Diósjenő, Dózsa György út 93. 2643.

• Eladnám 66 tőle C64-es számítógépes kazettáimat. 340,- Ft/db. Ha többet veszel, ingyen kazettát adok. Listát csak választásríték + kazettán tudok küldeni. Grásl János, Tatabánya, Szélmű út 19. 2800. Tel.: (06-34) 333-132 117h után)

C64 ismeresek! Szívesen válogatott szuperprogramok eladók! Válaszborítékát lista (bővülő). Precízsl Magyar Csaba of TURBO BYTE SOFT, Diósjenő, Dózsa György út 93. 2643.

■ C64 játékok és lemezhasználati programok cseréje lemezen, Listát és választörteket kérek. Levélcím: Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.  
 ■ Eladó C64-re GEOS V2.0 rengeteg munkaprogrammal. Ugyanitt felhasználói és játéktörtekek. Pucsek Pál, Kazincbarcika, Pf.: 84. (Mályás krr. út 71.), 3700

C64 felhasználói, demo- és lemezhasználati játéktörtekek eladása. '93-as játékok is! Ingyenes listalemez!!! Cím: Cseh Balázs (MAGIC Soft), Balatonőszöd, Szabadság út 112. 8636. Tel.: (06-84) 360-324.

## 64 hardware

- C64 cartridge rendelhető (legjobb az országban!). Ár: 2.000,- Ft. Választörteket tájékoztató. Nagy Tamás, Szombathely, Sammelweis u.19. 9700
- C64 + floppy + magnó alig használt eladó. Tel.: 156-42-09. OIENES, Budapest, Levendula 12. 1124
- C64/II. + 1541 floppy drive, kb. 100 lemez + lemeztartó, Quickjoy, Action Replay Mk.VII. +, Monochrome monitor, rengeteg fénynyomolt leírás eladó. Irányár: 29 ezer — csak vadd meg! Micsutka Róbert, Bácsalmás, Rákóczi 53. 6430
- Eladó C64 + 2 magnó + 75 db. kazetta + szakkönyvek + másolómodul + játéktörtekek: 6.000 Ft-ért, valamint "Action-6" cartridge felírással: 2.500 Ft-ért. Együtt csak 8 ezer Ft! Cím: Ábrahám József, Sársáp, Annavölgy 195. 2523.

## Amiga

AMIGA Gyorspostozás! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Választörteket listát Fekete Gábor, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

- Programeladás Amiga-ra! Olcsó és megbízható. Választörteket listát. AMIGA CHAOS CLUB (Hosszú Péter), Zamárdi, Sífokai u.2/A. 8621. Tel.: (06-84) 349-046.
- Eladó: Amiga 500 (1.3V, 1MB RAM), beépített RESET gomb + 50 lemez tele programokkal + 2 joy + mouse + TV modulátor: 29.000,- Ft-ért. Cím: Bársony Péter, Mátészalka, Arany J. köz 2. 4700.
- Eladó új Amiga 1200 külső 3.5"-os HDO csatlakozóval 50.000,- Ft-ért, 3.5" külső drive 7.000 Ft-ért, 5.25" külső drive 7.000 Ft-ért, 5.25"-os lemezek 10,- Ft/db. Ár. Temesvári Szabolcs, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 2-561-357.
- Eladó Amiga 500 +, valamint joystick, mouse + pad. Koleszár Tamás, Kaposvár, Szendrői u.7. 1/7. 7400.
- Eladó: Amiga 500 (1 MB RAM), TV-Modulátor, egér (mouse), lemezek, szakirodalom. Irányár: 35.000,- Ft. Ugyanitt üzembiztos C16 és C116 gép, valamint megbízható Amiga belső drive alkatrésznek eladó! Weigert József, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs.u.28/A. 5500.
- Sürgősen eladó egy Amiga 500-as, külső drive, bővíthető, modulátor, 300 lemez, újságok, stb... Nem csak egyben. Szinte új! Telefon: (06-60) 349-600 (Gazdagán)
- Amiga 1200-ra programokat cserélek, főleg szimulátorokat. Keresem a CoV 1,2 számait. Cím: Rádler Lajos, Fertőendrőd, Süllői út 6. 9442. Tel.: (06-99) 380-725.

- Amiga lemezeket eladom. Listát küldök. Cím: Csernák Zoltán, Budapest, XVII. Orlók u.5. 1171.
- Megjelent a POWER magyar lemeztörtegek első ingyenes próbaszáma. A megrendeléshez szükség van 1 üres lemeze és 1 választörtekre. A lemezt erre a címre postázd: POWER, Budapest, XIX. Szigligeti u.9. 1/1. 1193. Tel.: 280-45-40
- Amiga programok 500, 600, 1200-as típusokra. Minden hónapban a legújabbak. Másolási díj: 40,- Ft/lemez. Választörteket listát küldök. Cím: Bóder Zoltán, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011
- Eladó: Amiga Action Replay Mk.III, 7.000,- Ft-ért, Borsányi István, Sükösd, Tel.: (06-79) 383-508.
- Eladó egy Amiga 1200-as gép + 405 MB-os wincsi (tele) + Stereo monitor + 4 MB FastRam + 3.5"-os és 5.25"-os külső drive, valamint 3.5" és 5.25" lemezeim programmal tele 55,- ill. 40,- Ft/db. (1.400 db. van). Érdeklődni: (06-94) 323-274. Kummer Miklós, Szombathely, Szt. Imre Herceg út 95. 9700

Eladó: Amiga 500, modifikátorral, bővíthető, joystickokkal, egérrel, 20 lemezzel 20.000,- Ft-ért. Cím: Salamon Tibor, Budapest, V. Honvéd u.3. Tel.: 111-50-99.

- Vegyél Amiga 3.5"-os külső meghajtót + lemezek + joy + PC Baby ház tráfóval + keyboard + TVGA 1 MB!!! Ár megegyezően szerint külön-külön is! Havasi Zsolt, Nyergesújfalú, Frankel László út 5. 2536. (GYOPI + SZÍJAS — Tel.: 06-33-355-637)

## PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerdai). Polónyi Attila, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.

- Legújabb IBM programok eladók! Választörteket listát, PC-Informatic (Horváth János), 1462 Budapest, Pf.: 768. (1191 Budaörs, Széchenyi u.2. III/16.)

PC-s programok ingyen!!! Választörteket listát küldök. Cím: Kóvics János, Solvadtér, Pf.: B. 6230. (Zalka M.u.22.)

- IBM programok eladása, cseréje. 30,- Ft/HO. Küldj választörteket és lemezt, küldöm a listát. Magyar Dániel, Szombathely, Mátyás 1 út 20. 9700. Tel.: (06-94) 325-623.
- Eladó: PC 386SX 20 MHz alaplappal 2 MB memóriával. Sarányi Oávid, Balatonszemes, Bajcsy Zs.u.11/A. 8636. (06-84) 360-380 (14-20 árú)

AKCIÓ! 5 1/4-es lemezek a legfrissebb PC-s STUFFOKKAL EGYÜTT eladók a bolti árnál olcsóbban. Ugyanitt programcsere, minden mennyiségben. Érdeklődni lehet: Pongrácz Gergely, Győr, Kenderáti út 20. 9030, vagy a (06-96) 332-141-es telefonszámon.

- Eladó egy CIRRUS LOGIC 512 KB-os ISA BUS-os SVGA video-kártya 3.900 Ft-ért, és egy új Quickshot Phytion 5 típusú digitális PC-s joy 1.000,- Ft-ért. Mór Csaba, Esztergom, Víztorony út 15. 2500. Tel.: (06-33) 312-834.
- AT 286 mono VGA, 80 MB winchester, 1,2 MB floppy drive, egér, joy, monitor, szűrő, lemezek eladó, vagy Amiga 1200, ill. Amiga 500-ra cserélhető. 500-hoz színes monitor kérék. Cím: Kovács Gyula, Tatabánya, Veréb u.10. 4/2. 2800

- PC-s programok CSERÉJEI Listáért listát küldök. Kugler Krisztián, Szombathely, 11-es Huszár út 106. IV/15. 9700
- Eladó: 486 DLC-40 MHz (kivehető) 128K Cache, VL-8US, 4 MB RAM, 52 MB HOD, 1,2 MB FOD, 512K-s VGA, SVGA monitor, SB 2.0, lemezek, könyvek. Cím: Nagyfejed János, Tiszaszentimre, IV út 19. 5322. Tel.: (06-59) 356-173.
- IBM PC-s programok cseréje és eladása (286-os, 1 MB). Cím: Mátrai Gábor, Győrnyírság, Koháry út 15. 3200.
- 5.25" lemezek programokkal 80,- Ft/db-ért eladók. Cím: Vaszula András, Telekgerendás, Munkás u.37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.
- Eladó, vagy PC kiegészítő(k)-re elcserélhető: 386OX-40 MHz alaplappal, 128 KB Cache-sel, RAM nélkül. CITIZEN 120D nyomtatóhoz párhuzamos interlace. PC programokat cserélek. Sebestyén Károly, Hajdúnánás, Mártírok út 11. 4080. Tel.: (06-52) 382-495.
- 286-os AT-t 80MB Winccsival, Mono VGA-val, egérrel, joy-jal, lemezekkel, Amiga 1200-ra vagy 500-ra cserélném. 500-hoz színes monitort kérek. Cím: Kovács Gyula, Tatabánya, Veréb u.10. 4/2.

## Plusi és társai

- Üzemképtelen C16 és C116 gép, alkatrésznek eladó! Weigert József, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs.u.28/A. 5500.
- 2 db. Plus/4 + magnó összeállítás (5.000,- Ft/db.) új állapotban, valamint 2 db. mikrokapcsolós botkormány (200,- Ft/db.) eladók. Tel.: 275-0397 (Csorny Botond)

C16 számítógép + magnó + joystick + játéktörtekek eladó. Érdeklődni: (06-34) 339-724 (Béres)

- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92/'93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság! Választörteket küldök listát. Tócskai Tamás, 6100 kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35.

## Egyéb

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJ-TOK! (VOLT??? ) BARÁTNÓO: AORY

HANCU, MENJEL MÁR HAZA! EGY COV OLVASO

- A TV-hől ismert játékok IDOMINÓ, SZERENCSEKERÉK, MEMORY, TRIÓ, TORPEÓ, MOZAIK, TERC, SZÓLÓR-SZÓRA, TILI-TOLI, TRAPP) C16-os, C+4-es, C64-es és PC-s változatai; logikai, ügyességi, kártya-, szerencse- és társasjátékok, valamint rejtvenyek nagy választékban eladók. FIGYELEM!!! Minden programhoz klubkártyát kapsz, ami különböző kedvezményekkel és nyerési esélyekkel jár. A klub programbörzseket, rejtvenylejtő-, játék-, és programozói versenyeket is szervez. Felbélyegzett választörteket listát és ismertetőt küldünk. 6931 APÁTFALVA, Maros u.56.
- Eladnám KALAND-JÁTEK-KOCKÁZAT könyveimet és megírtatott C64-es programjaimat. Felbélyegzett választörteket listát küldök. Cím: Bárdóc Péter, Pápa, Csatorna u.28. 8500
- Kétoldali állapotú BIANCHI versenykerékpármat 1 megás A500-ra és C1084-es monitorra, vagy C1942-es multisync monitorra cserélném. Esetleg más megoldás is érdekel. Cím: Farkas Zoltán, Jászberény, Kínizsi u.30. 5100

## KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk

Érvényes: 1994. december 31-ig

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

### Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

### Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos mérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tárgy közlésésként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

### Kedvezmények:

- 3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %.
- 5-szori lekötés és előre fizetés esetén 20 %.
- 7-szori lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

### Járulékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

### Egyeztetés közületi hirdetési ügyben:

COM-WARE Kft., Bp. XI. Vársárhelyi P.u. 8

Tel. + FAX.: 153-77-64 (hétköznap 8-16h között)

## Commodore Gyorsszervíz

Budapest, 175-10-24

XT/AT tápegység javítás és  
videoszervizelés is!

# FIGYELEM! A GAMES CENTER SZOLGÁLAT MEGSZÜNT!!!

**HELIX**  
computer

Bp. 1133 Kárpát u. 7/a  
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,  
PC, ENTERPRISE, TVC  
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS  
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA  
(1-3 NAP ALATT)  
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK  
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

**AKCIÓ!** AMIGA külső drive 8000 Ft. (ÁFA-val).  
Printerek 5000 Ft-tól, színes monitorok 10 000 Ft-tól.

# SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP 12. ÉVFOLYAM 49. SZÁM

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika  
nemzetközi informatikai hetilapot példányban.

egy évre: 3254 forintért ☐  
fél évre: 1627 forintért ☐  
negyed évre: 813 forintért ☐

Név (intézmény neve): .....

Cím: .....

A megrendelőlapot kitöltve az alábbi címre küldje:  
IDG Lapkiadó Kft.  
1536 Budapest, Postafiók 386.

MEGRENDELŐLAP

# PCWORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta  
megjelenő folyóiratot, példányban.

☐ fél évre 1410,- Ft

☐ egy évre 2820,- Ft

Név: .....

Cím: .....

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:  
IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.

MEGRENDELŐLAP

Fizessen elő a PC Worldre!

1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.  
A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplapból: A hónap alkalmazása, Szoftvertéka
- Szoftver- és hardvertesztetek.

Tarjasszus: A COM WARE Kft. és a LAMANTIN GmK közreműködésével

Fizessen elő a Computerworld-Számításstechnikára!

A Computerworld-Számításstechnika nemzetközi Informatikai hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világpiac eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Tesztetek, termékismertetések;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygepes alkalmazásokról és rendszerekről.

Tarjasszus: A COM WARE Kft. és a LAMANTIN GmK közreműködésével



Rovatvezető: Molnár Zsolt (DOT)

# ELSŐSEGÉLY

A napokban sikerült végre pontot tennem a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja c. egyedülálló műalkotás szerkesztésének a végére. Masszív 272 oldal lett, 64-re, PC-re, Amigára és konzolokra (SEGA, Nintendo, Atari Lynx, PC Engine stb.), Arra most nem tudnék határozott választ adni, hogy megközelítőleg mennyi tipp, POKE, cheat stb. került a lexikonba, de viszonyításként elég ha elmondom: a lexikon kb. 40-50 %-át teszi ki mindaz, ami eddig az összes CoV-ban, Évkönyvekben, egyéb könyvekben benne volt, a többi nagyobbik része még nem jelent meg hazai médiákban. Ja, hogy mikor fog megjelenni? A dolgok jelenlegi állását tekintve 1-2 héten belül. Ugye nem felejtettétek el, hogy az előfizetőknek járó 200,- Ft-os kedvezmény csak a könyv megjelenéséig jár, ezt követően — mint a PC-s játékok 2. esetében — 100,- Ft kedvezményt adunk a 699,- Ft-os fogyasztói árból mindenkinek aki nálunk rendel meg a könyvet. A szemem még mindig józódik, talán látszott is rajtam, hogy megkímétek a LEMMINGS C64-es kódjainak bepötyögésétől, és belesuvasztották a 64 MIX-ba. Arra meg már végképp nem emlékszem, hogy az benne van-e a Lexikonban, hisz napról napra újabb cheat hagyeket kapok, valahol meg kellett húzni a határt. Az újabb adatot folyamatosan gyűjtöm, s megfelelő érdeklődés esetén ki fogjuk adni a jövőtti, átszerkesztett, bővített kiadást. Addig is találkozunk minden hónapban az Elsősegély rovatban, mely ezúttal — ígéretnek megfelelően — a PC-s anyaggal indul:

## PC elsősegély

Szántó Péter Szegeden úgy gondolja, hogy a PC-seknek is kellene valamit nyújtani. Meg is osztja velük Humans kódjait, amire meg mernék esküdni, hogy már gépeltem, de tuti, hogy az nem volt teljes. Ez most a complete version Jeez!

1. DARWIN, 2. ANOIE PANDY, 3.GET A LIFE, 4. CARLOS, 5. HOWIE, 6. MOOBL, 7. CSL, 8. THE HUMBLE ONE, 9. PIXIE, 10. MILESTONE, 11. WAR WAR WAR, 12. J. MCKINNON, 13.UNLUCKY, 14. BLUE MONKEY, 15. RED DWARF, 16. BAD TASTE, 17. THE KITCHEN, 18. CJ, 19. SORT IT OUT, 20. SMART, 21. VILLA3BORO2, 22. EARLY MORNING, 23. BORO4LEEDS1, 24. EASY LIFE, 25. JIMS TIES, 26. PARKVIEW, 27. NICENEASY, 28. GREEN CARD, 29. COOKIE, 30. MALCY MALC, 31. RAVING BURK, 32. YOU GO IT, 33. SGNIMMEL, 34. MINISTRY, 35. MAD FREODY, 36. BIZARRE, 37. FREE SCOTLAND, 38. APPLE JUICE, 39. PAYOAY, 40. BANANNA MOON, 41. BONUS, 42. BOUNCING, 43. NO MONEY, 44. A S F, 45. VISION, 46. SISTERS, 47. FAST FASHION, 48. CARGO, 49. RAB C NESBITT, 50. RANGERS, 51. RAINBOW, 52. DOODY, 53. MIGHTY BAZ, 54. TRIED, 55. CONSOLIDATED, 56. STAY HAPPY, 57. AMERICA, 58. ANOTHER DAY, 59. ISOLATION, 50. PROMISED LAND, 61. DAEMONSLATE, 61. BIG RAB, 63. MIAMI VICE, 64. MARGARET M, 65. A34732473, 66. HELP ME, 67. THE EXILES, 68. EIGHTLANDS, 69. WINE AND DINE, 70. NIN, 71. TECHNOPHOB, 72. GETTING THERE, 73. TIME IS, 74. RUNNING OUT, 75. LORDS OF CHAOS, 76. NOW ITS DONE, 77. IM OUT OF HERE, 78. HERES TO A, 79. BETTER LIFE, 80. BYE BYE BYE

Itt vannak még a The Incredible Machine kódjai is. Először annyit írni hozzá Péter mester, hogy a számok változhatnak.

2. SIERRA - Z2168222C, 3.OYNAMIX - Z22223BXS, 4.MACHINE - Z23294ABX, 5.DISK - Z27C52SY, 6.SHUTTLE - Z248271JU, 7.SATURN - Z2579B95O, B.KING - Z261C8XOZ, 9.DRAGON - Z2769ACRP, 10.ANTS - Z29Z7DBRB, 11.BASEBALL - Z2A0EF52B, 12.BEAR - Z2C49GZ4Z, 13.FISH - Z20B7K6DS, 14.OALE - Z2F47KR35, 15.CHESTERTON - Z1ZB3ML6W, 16.SIZE - Z1252TC11, 17.IRELAND - Z13F6T45U, 18.WORD - Z15851ZPTA, 19.BRIEF - Z1773XPLH, 20.HOT DOG - Z18OC141YG, 21.COUNTDOWN - Z19EZ14VMB, 22.PSALMS - Z1A5C154VA, 23.TANK - Z1B24164C4, 24. NIGHT - Z1C711748M, 25.GAMES - Z222F1AM2V, 26.WESTERN - Z23221KGTK, 27.LOG HOME - Z255A1KXO6, 28.GRAPHICS - Z2OE21V52K, 29.KNUTH - Z3ABZ2MX6Z, 30.DONALO - Z41382RJMB, 31.COMPAC DISK - Z4BB633BH4, 32.SHAVER LAKE - Z4FE43CGBG, 33.RHEUMATISM - Z522A3H5EE,



34. HARPSICHOED / Z5FA3XJ7S, 35. MARKET - Z66794DH76, 36. DESK - Z716FAOIFE, 37. MYRTLE - Z79185PKHM, 38. QUATERNION - ZB18E5P71S, 39. AQUARIUM - Z893A62FVC, 40. SHOE - Z96246YLRU, 41. FLOWER - Z9E7E6S96E, 42. STORE - ZA5187OHUG, 43. CLARE - ZAE6A6WWVZ, 44. KERRY - ZBF988AZWW, 45. FLANGE - ZCB6D87JDP, 46. SEASON - ZDZE78NBTT, 47. TRIBOLOGY - ZDEFA73VWW, 48. ABRASIVE - ZF3599VKKD, 49. DEFORMATION - 1Z587ACT7N, 50. ELASTIC - 1Z887APVDW, 51. ADHESION - 11765AX1VN, 52. SPECTRA - 13C63E231O, 53. INDUCTION - 14E39E2P7H, 54. POLARIZATION - 15CDCFNX5U, 55. OVERJOY - 1732BGLNWA, 56. DISCURSIVE - 185EDGYUGB, 57. CROSS - 192C5HK4CS, 58. CHOCOLATE - 1AA16HRZ2G, 59. PLATO - 188B1IMBWH, 60. WELLSRING - 1CF3ZKJVBS, 61. HYDROPLANE - 1E171L4389, 62. PALM - 2Z37ZLRW4Z, 63. SOMBRERO - 21B73YJ2S5, 84. JOIST - 23472YE7YB, 65. ASTRONAUT - 243F7PDCWB, 66. MARIONETTE - 251ACP5EZ, 67. OSMIUM - 2631DRXAKB, 68. ASSURANCE - 276AFRUV29, 69. CALCULATOR - 28F5BQ3T5O, 70. SUPERIDR - 2A485W4QYW, 71. PHILHARMONIC - 2C3A5UH1R3, 72. ANGULAR - 2DF9ZU5911, 73. ZIPPER - 2F4C4117PWZ, 74. UMPIRE - 3122712CZ1S, 75. RECOVER - 31DD2XAS7M, 76. SHADOW - 3337F1Z19L6, 77. IONIZE - 347A312XS9B, 78. OUAKE - 382EB15OG6C, 79. OCTOBER - 3844615MMPO, 80. BILATERAL - 3A41114D7X1, 81. LYRIC - 3CAF118W1GJ, 82. NEEOLE - 3FB7186OVI, 83. THEORY - 4127F1AVOF1, 84. LOBSTER - 428AB186SCZ, 85. SAMURAI - 43FBD1CTRCX, 86. SPLICE - 487EF1J3M6L, 87. GULF - 4D35C1KUPBS

Sevi - Soft Budapestről PC-n is ügykodik. Valószínűleg ő is nagyon szeretheti a Lemmings-eket, mert most 2 Lemmings változathoz (is) küldött be kódokat. Oh - No More Lemmings! No / TAME / CRAZY / WILD: 1 / - / IFLCAHVFB0 / CEIPWLMJCR

## AMIGA segély

Prim Gábor Budapestről is megtette a magáét, hogy az Amigások ne siránkozzanak: GRAVITY FORCE: Jelszónak WARPxx-et írjunk, ahol az xx a kért pálya sorszáma. HORROR ZOMBIES: Nyomjuk le az 'M' és a '.' (pont) gombokat (örökélet). Játék közben gépeljük be: CHEAT MODE, ekkor 'F10' pályát vált. Pályakódok: WOLFMAN, HAMMER, LOGOS,

## 64 segély

Kulcsár Mihály Berekéről különféle régészeti leletekhez küldött helpet. Talán van, akit érdekel. NEURDMANCER: A kocsmában a zsaru igen kellemetlen alak, mert bármit mondunk neki, sítte vág, de ha COPTALK chippel a fejünkben megvünk hozzá, mindjárt barátságosabb lesz. A chipet LARRY-nél lehet beszerezni. A nő a masszázsszalóban rengeteg hasznos mőt tud a MODERN PANTHER-ekről, meg sok másról is. Igaz, hogy a zsaruk hamar lekapcsolnak, és a csaj is sok pénzt kér, de érdemes egy játékot erre áldozni. Néha a kapott PRG belépési kódok még

2 / I HTRDNCCAD / FLCKIUTGBO / MHPWDM8KCO  
3 / LRTOLCADA0 / LBELVTGH8N / MRWLMBALCE  
4 / RTOLCILEAH / CILVTFLIBS / RWLMBIMMCN  
5 / VLHCAHVFBAG / BEHPWNHJBL / WLMBAIVNCG  
6 / DLCHIVTGAIJ / IIRWNL8KBH / LMBIIVWOCF  
7 / LCAMTIDHAF / MPWNLCCLBH / MBAMVWLPCM  
8 / CILTTDLIAN / RWNLCIMMBO / BIMVWLMDCF  
9 / CAIPULOJAO / WNLBAIVNBG / CAIRTNMBDH  
10 / IHPUDLCKAI / NLCMITWOBS / MHRVNMCCDF  
11 / LRUDLCCLAJ / LBAMVWNPBM / MRVNMBAODO  
12 / RUDLCILMAO / BIMVWNLOBF / RVNMCIMEDI  
13 / UDLCANTNAH / BAIRVLMBCF / VNMCAIVFDR  
14 / LHCIIVWOAJ / MIPVLMCCCR / NMBIIVGGOJ  
15 / LCAVUDPADP / MRVLMCADCIM / MBAMVWNHOG  
16 / CILVWLHDAO / RVLMCIMECF / CIMVWNMIDO  
17 / CAHRTFLBL / VLMBEHTFCO / BAHRWNIJDM  
18 / IHRFTLCCBE / LMCIIVVGCH / IIRWNLMBKOK  
19 / LRTFLCADBR / MCAMVVLHCE / MRWNLMBALDI  
20 / RTFLCILEBK / CIMVVLIMCN / RWNIMBIMMDO

No / WICKEO / HAVOC / 2 PLAYER MDDE  
1 / UNICAITNDS / GAHRVFLBFF / JAHPTOIBKE  
2 / FMBMHTWODL / IIRVNLFCFG / IHPTOIJCKN  
3 / IBALVWNPDK / MPTNHGADFM / LPTDIJADKK  
4 / CIMVWNMODJ / RVNLGIMEFN / PTDIJLEKD  
5 / GAIRVLLBEL / VNLGEITFFI / TDIJAHTFKM  
6 / MIPVLLGCEG / NLGMITVGFR / DIJHTTGFK  
7 / MRVLLFADEO / LGAMVVNHFM / IJALTTOHKS  
8 / RVLLFIMFEJ / GMMTVNLIFH / JILTTOIKL  
9 / VLLGAIVFEO / GAAIRWNLIFH / JAHPUJIKN  
10 / LLGIIVVGEM / IIRWNLGKFO / IHPUOIJKKG

NOSFERATU, GARLIC  
KARATE KIO 2: 'P' pályát vált.  
ZDOM: Játék előtt nyomjuk meg az 'F10'-et. Tetszés szerinti pálya kezdés.  
Z-OUT: Nyomjuk le a 'J'-t és a 'K'-t egyszerre az örökélethez. 'J' és '1-5' megnyomására pályát válthatunk.  
X-OUT: 'ESC' pályát vált.

Havas! Zsolt (Gyopár) Nergesújfalon nem lovakkal, hanem Amigás játékokkal foglalkozik.

külön kódolva vannak. Ilyenkor igen hasznos egy jól felfejlesztett DECODER chip. Ez viszont rengeteg creditert emészt fel. A megoldás: A játék elején szedjük össze annyi pénzt, amennyit csak tudunk, aztán fejlesszük le a chipet amennyire csak lehet. Mentsük ki az állást, jegyezzük meg, hogy tróvá. Ezek után kezdjük újra a játékot, de a maradék három helyet használjuk kimentésre. Ha lordásra váró jelszó kerül előnk, csak ki kell menteni az állást, és belépni azt a bizonyos "lordit".

MERCENARY I.: A CHEESE (sajt) itt nem egérkaja, hanem egy nagy hatótávolságú repülőgépp. Power Amp nélkül is felvisz az állomásra.

11 / LGAMVVLHEJ / MRWNLALFEM / -  
12 / GIMVVLIES / RWNLFIMMFF / -  
13 / FAIRWLLJED / WNLFAIVNFO / -  
14 / IIRWLLFKEM / NLFIIVWOPH / -  
15 / MRWLLFALEJ / LFAMVWNPFE / -  
16 / RWLLGIMMEO / GIMVUNLOFM / -  
17 / WLHFAITNEF / DAIRVLMBOG / -  
18 / LHGIITUOEN / IIRVLMFCGG / -  
19 / FELTWDPEK / LRVDMGADGL / -  
20 / GIMVWVLOEL / RVLMFIMEGIM / -

### XMAS Lemmings

2. IJNLMCCCR / 3. NJLLBADCP / 4. MIDLCINECP  
Unaloműzésnek itt van még egy adag UGH kódok:  
2: FIRSTCOMMUNION / 3: FIGURATIVE THEATRE / 4: BURNTOFFERING / 5: MYSTERIUMINOUITATIS / 6: OREAM: FDRMOTHER / 7: UNCERTAINJOURNEY / 8: SPIRITUALCAMP / 9: ROMEOSDITRESS / 10: RESCURRECTION / 11: PRAYER / 12: DEATWISH / 13: DDGS / 14: DESPERATE HELL / 15: AWAKEATTHEWALL / 16: SLEEPWALK / 17: THEDROWNING / 18: THEBLUEHOUR / 19: ASAVENINGFALLS / 20: ANDROGYNOUSNOISE / 21: HANDPERMEATES / 22: ELECTRADESCENDING / 23: CERVIXCOUCH / 24: TIMISGLASS: MDUSE / 25: FLEEINGSMNAMBULIST / 26: THESOINOLENTPERSUIT / 27: ASHES / 28: ASHES PART: II / 29: WHEN WASBEO / 30: LAMENOVER: THESHADOWS / 31: FACE / 32: THE LUXURYOFTEARS / 33: OFTHEWDUND / 34: BELIEVERSOFTHEUNPURE / 35: OUVERTURE / 36: WINDKISSEDPICURES / 37: THELAKEOFFIRE / 38: BLAST: OFTHEBOUGH / 39: AMATERASN / 40: THEABSOLUTE / 41: LACRIMACHRITI / 42: BETWEENYOUTH / 43: AFTER: THERAIN / 44: WILLITHEWISP / 45: TALESOFINNOCEMCE / 46: STARAPPINGHEDOWN / 47: THEDANZIG: WALTZ / 48: CHIMEREODESIDELA / 49: SILENTHUNOER / 50: STRANGEFORTUNE / 51: VENTSILOQUIST / 52: GLDOMY: SUNDAY / 53: THEDEATHOFJOSEF / 54: SONGOFSOLOMON / 55: SILKOFLOVE / 56: VANITY / 57: FOURWORSEMFEN / 58: 1983 / 59: OMEGAOAWN / 60: ARINGINGINTHEIREARS

Horváth Gergely Csobánkáról a Titus — the Fox kódjait küldte el. Yeaah, megyek én is játszani...: 1. 2625, 8455, 2974, 4916, 5. 1933, 0738, 2237, 5648, 6390, 10. 8612, 4187, 1350, 9813, 5052, 15. 3360, 2045

Chaos Ergine: password: GWWHB05CB7VZ. Csak két játékos számára. Hatására tömegtelen pénzünk lesz.

Street Fighter II: Speciális támadások:  
Ryu + Ken: Sárkány ütés - le, fel + tűz; tűzlabda: le, le + előre, előre + tűz; hurrikán rúgás: le, le + hátra, hátra + tűz  
Chun Li: Forgószerű rúgás: le, fel + tűz  
Dhalsim: Yoga tűz: le, le + előre, előre + tűz

Curse of The Azure Bonds: A DUST OF Disappearance és sok más személyre illetve területre ható trükk sokkal több csapattagon lép működésbe, ha harc előtt, másképpálás közben használjuk. A szentelt víz elég durván sebz az élőholtakat. Ezenkívül ha valakinek olajat vágunk, sokkal jobban fog égni egy X tűzcsapás után.

Pool of Radiance: Az első rommegyedben az EK-i sarokban egy titkos ajtóval elzárt kincseskamra van. A tórkép EK-i részén az erdőben van egy romvár. A tórkép csak azután jelzi, ha már jártnak ott.

Barta Roland Egerből küldte a kőv cartridge POKE-okat: NARC: Poke 33532,9 — örök bomba; PICK'N'PILE: poke 8885,9 — örök idő.

# FLIGHT SIMULATOR



## A JÁTÉK MENÜRENDSZERE

Na, ez egy jó hosszú, száraz rész. Mindegy, azért kell, mert enélkül nem lenne teljes a leírás, meg különben is, van benne néhány useful dolog. Előjáróban csak annyit, hogy a menükben elérhető dolgok nagy része billentyűzetről, a játék közben is üzemeltethető. A fontosakat kiük, a többit pedig jegyezze meg mindenki külön-külön, vagy ha nem bírja megjegyezni, írja nyitja a menüből.

### Mode menü ('1')

- 1. Normal flight:** Ez van általában bekapcsolva, ha nem az alábbiak.
- 2. Flight analysis:** A repülés egyes részeit lehet analizálni magasság- és időgrafikonon. Egy almenüben lehet kiválasztani, hogy miről kívánunk grafikont (pl. leszállásról, stb.).
- 3. Flight instruction:** Repülési feckék. Ez alapján nagyjából meg lehet tanulni repülni (lehet, hogy többet ér, mint a repülőgép kezeléséről (it regéink). Három részből áll: *sim*, *advanced* (ez már keményebb feladatokat jelent), *acrobatic* (akrobatikus elapmanőveket tanít be).
- 4. Review logbook:** A logbookba, azaz a repülted-naplóba lehet írni. Eléggy felesleges, mert a repülések befejezésénél mindig automatikusan felírja a repült időt, és ha valamit befejezünk akarunk tükrözni, akkor azt sokkal könnyebb *Norton*-ból (.LOG kiterjesztésű file-t keressünk).
- 5. Entertainment:** Akinek nem elég fantáziádus a FS4, az itt találhat megedőket. Van pár hülye játék (pl. kockák lepermetezése, lövöldözés az I. Világháborúban, stb.). Szóval jó...
- 6. Demo: ???**
- 7. Dult:** Na erről is nagyon sokat lehet regélni. Pl. azt, hogy így is ki lehet lépni a játékból a DOS nevű valamibe. De ha valaki lusta, és egy ilyen piti feladat elvégzésére (tr. kilépés a OOS-ba) nem akar belépni a MODE menübe, az megnyomhatja a 'CTRL' + 'C'-t is. Ekkor egyből a OOS-ba kerülünk (elvégre), viszont ha a logbookba is akarunk még előtte írni, akkor érdemes a 'CTRL' + 'BREAK' funkciót választani. Érthető?
- 8. Plane:** A repülő között válogathatunk. Ha több, mint egy olyan repülőnk van (ld. lejjebb, Aircraft Library), akkor csak az aktuális oldal repülői között választhatunk.

tunk. A többi gépet az Aircraft Library menüből érhetjük el.

- B. Mode:** A módok közül választhatunk. Ez az oldallapozgató dolog (ld. előző) igaz itt is, csak mindaz a Mode Library-ben történik.
- C. Reset mode:** Az aktuális mód kiindulási pontjára rak. Ugyanezt elérhetjük a 'PrintScreen' megnyomásával.
- D. Create mode:** Egy új mód létrehozása. A játékból a 'I' megnyomásával érhetjük el. Ahhoz, hogy megértsük, mit jelent egy új mód létrehozása, tudni kéne, mi az a mód. A mód kb. olyan dolog, mint amikor kimentjük a játékkálást repülés közben, s így bármikor ugyanannan tudjuk folytatni. Tehát egy mód tartalmazza a repülőgép minden adatát, a sebességét, a helyzetét a nagyvilágban, az irányát, meg ilyeneket. Azaz ha kireálni akarunk egy módot, akkor előbb be kell állni abba a pozícióba, ahová a mód betöltése után akarunk kerülni. A legtöbb mód kiindulási helyzetében a sebesség nulla, általában a kifutók végére szokták rakni a gépeket. Na, ha csinálni akarunk egy ilyen file-t (.MOD kiterjesztés), akkor meg lehet adni a megjelenő almenüben azt is, hogy a repülőgép lejtését a mód részeként elmentse-e ('3'). *Save the aircraft as part of the file.* Az 1. és 2. pontban meg kell adni a mód nevét, végül a '4' gombbal menthetjük el az egészet.

- E. Aircraft Library:** Na, lejjebb erről is már ejtettünk egy pár szót. Fel vannak sorolva a gépek nevei, ki lehet egyet választani, a "See more..." kezdetű dologgal lehet lapozni (ez egyébként igaz az egész FS4 menürendszerére...).
- F. Mode Library:** Mindaz elmondható erről is, mint az előzőről.

- G. Instant replay:** Reméljük, érthető, olyan, mint a lochan. Be lehet állítani, hogy az utolsó hány másodpercet játssza vissza. A megjelenő almenüben az 'ESC'-et megnyomva indul meg a visszajátzás.

- H. Demo recorder:** Aki FS4 játékokat akar csinálni (nem biztos, hogy túl sok ilyen ember létezik a földkerekségen), annak hasznos, mert már kész is a demokészítője. Egyébként van egy pár elkészített demo is, egyik-másik egész elfogadható.

- I. Aircraft design:** Erről talán logkozelebb, és kicsit bővebben.
- J. Scenery design:** Tőzse.
- Views menü ('2')**
  - 1. Window:** A FS4 előre definiált ablakait lehet itt beállítani. A FIRST jelenti a nagy ablakot, ami egyben általában a szélvédőt is jelenti, a SECOND a kis ablakot, melynek mérete az előzőnek kb. negyede, és ami az egyik sarokban fog megjelenni, a MAP pedig a térkép, mérete megegyezik az előzővel. A kiindulási állapotban nincs bekapcsolva a MAP és a SECOND. Ha bekapcsoljuk a SECOND-t, akkor érdemes valami külső nézetet beállítani rajta, míg a nagy szélvédőn a gépből nézünk ki.
  - 2. From:** Itt lehet beállítani, hogy egy ablakban milyen nézet legyen látható:
    - Cockpit:** A pilótafülkéből
    - Tower:** A torony szemszögéből
    - Track:** Egy külső álló kamerából
    - Spot:** Egy külső mozgó kamerából

- 3. Zoom:** Egyértelmű. Valószínűleg nem sokan használják így menüből, mert a '+'/'-' pontt elmozdítják.
- 4. Direc:** A kinézés iránya (csak így, szóval magyarássan). Ugyanezt elérhetjük a 'SCROLL LOCK' + nyílombok (állítások is) megnyomásával.
- 5. Axis Indicator:** Segítő a repülésnél. A képernyő közepét jelöli, így megtudhatjuk, hogy pontosan melyik pont felé áll a gép orra. Leszállásnál elég hasznos.
- 6. First 3D:** Itt azt lehet beállítani, hogy a nagy ablakon, azaz a szélvédőn melyik nézet legyen.
- 7. Second 3D:** Ugyanez, mint az előző, csak a kis 3D ablakra vonatkozik.
- 8. Map:** A térkép bekapcsolása. Annak ellenére, hogy elvileg a 'NUMLOCK'-kal is ugyanezt az eredményt lehet elérni, azért néha hasznos tud lenni, mert a 'NUMLOCK' sokat engedetlenkedik (leghalábbis nálunk).
- 9. Full screen external view:** Ha külső nézetet használunk a nagy ablakban, akkor az egész képernyőn a 3D külső nézetet látjuk, egyébként a felő a műszerfal tené ki.

- A. Titles on windows:** Kírja az ablakok bal felső sarkába, hogy az milyen nézetet mutat.
- B. Shader:** Na, ennek már a mai világban, 386-osok meg 486-osok között nincs sok értelme, mert ezzel a nagyszerű funkcióval lehet kikapcsolni a 3D sokszögek kiszínezését. Ezáltal egy kicsit felgyorsul ugyan a program, de csodát senki se várjon tőle, maximum jó ronda lesz a kép. XT-re lehet, hogy jó dolog, de mári 286-oson sem ér sokat.
- C. Setup windows:** Meg lehet adni az ablakok méretét, valamint ki és be lehet őket kapcsolni.
- D. Set spot plane:** Ha spotból nézzük a gépet, akkor a szokásos 'SCROLL LOCK' + irány megnyomásával válthatunk nézőpontot. Ha használjuk ezt a menüpontot, akkor nemcsak a szokásos 45 fokosként változathatunk, hanem onnan lejjebb a gépünket, ahonnan akarjuk.
- E. Display control:** Itt lehet beállítani a monitorkártya gyorsaságától függően, hogy mennyire komplex dolgokat akarunk látni a képernyőn.

### Envio menü ('3')

- 1. Season:** A négy évszak egyikét lehet beállítani. A nap felkeltekor ill. nyugtakor van jelentősége, mert pl. télen hamarabb megy le a nap.
- 2. Stars:** Ha be van kapcsolva, akkor éjjeli repülésnél megjelennek az amerikai ég csillagai, ami alapján elvileg még tájékozódni is lehet! Ez komoly, mert egyik későbbi menüben be lehet kapcsolni a műszerek meghibásodását, így ha elromlik az irányító, még mindig ott van a természet.
- A. Time set:** Időpont beállítása.

- B. Clouds: A felhőket rendezhetjük itt el. Definíthatunk magasságkörü, alacsonyban lebegő felhőzetet, illetve viharfelhőket. Megadhatjuk a magasságot, stb., sőt a viharnál még a sebességét és az irányát is.
- C. Winds: A szeleket lehet itt definiálni. Megadható 3 szinten + egy surtace (felszíni) szél, amelyeknek definiálni kell az alsó és felső határait, a sebességét és az irányát is.
- D. Weather generator: Itt 4 dolgot lehet ki/bekapcsolni:
- Cloud bildup: Felhőzet
  - Front drift: Valószínűleg a szél ügyködését jelenti. Ha úgy repülünk, hogy ez be van kapcsolva, előfordul néhány olyan hely, ahonnan hirtelen szállókéséket kapunk.
  - Wind changes: Szél iránya, stb. megváltozhat
  - Turbulence layers: Légörvényc
- E. Dynamic scenery: Itt lehet beállítani a mozgó tárgyakra, pl. más repülőkre vonatkozó dolgokat.



Sim menü ('4')

1. Ground texture: Jó, ha ki van kapcsolva. Egyébként használna csak akkor van, amikor látni akarjuk a domborzat vonalát.
2. Crash: A lezuhanásra vonatkozó dolgok beállítása. Ha ki van kapcsolva (OFF), akkor akár négy függőlegesen is leszállhatunk, akkor sem lörténik semmi bajunk. DETECT-re kapcsolva csak észleli a gép, hogy lezuhanunk a repülővel, míg DETECT & ANALYZE-ra kapcsolva analizálja a lezuhanást egy grafikonon.
3. Sound: A hanghatások ki- és bekapcsolása. A játékban megnyomva a 'Q'-t ugyanez az eredmény.
4. Pause: Na, ennek azért tényleg nincs semmi értelme (nérmint, hogy ezt is menübe tették). Akinek van számítógépe már legalább 1 hónapja, az tudja, hogy ha ki akarjuk pause-olni a programot, akkor meg kell nyomni a 'P'-t.
5. Auto coordination: A lábkormány és a bot összekapcsolása ill. étváltásztása. Bővebben feljebb, a repülőgép irányításánál.
6. Smoke system: Ugyanolyan, mint a Blue System, csak kevésbé nyúlás, és szivarozik. Ha repülés közben külső nézetre váltunk, és megnyomjuk az 'I'-t, akkor pontosabb infót is kaphatunk erről a dologról.
7. Control position indicator: Kicsi négyzet a bal felső sarokban. Nyilakkal jelzi a bot és a gázkar állását. Akkor lehet hasznos, amikor nagy magasságban repülünk, és kikapcsoljuk a nagy műszerlatot.
- A. Realism: Ez egy jó hosszú, és sokak számára felesleges dolog. A lényege, hogy a legtöbb realitást iróelő funkció itt van. Szóval ebben a menüben jól meg

- lehet nehezíteni a játékot, épp ezért valószínűleg nem sok embert érdekel. A megjelenő almenü tele van címszavakkal, ezért inkább feljűk a jelentésüket:
- A. Engine: Ha be van kapcsolva, akkor csak START funkcióval lehet beindítani a kihűlt motort (egyébként megy BDTH-ra, stb.-re is).
- B. Elevator trim: Ha be van kapcsolva, csak a jól kitrimmelt (ld. feljebb, a repülőgép vezetésénél) géppel lehet egyenesen, vízszintesen repülni, egyébként egyfolytában húzni vagy nyomni kell a botot.
- C. Gyro drift: Ha be van kapcsolva, akkor a nagy, körök iránytű repülés közben a Föld forgása miatt elállítódik. Ilyen esetben a 'D' betű megnyomásával hozzá tudjuk igazítani a CDMPASS hoz.
- D. Light burn: Ha rappal bekapcsolva hagyjuk a lámpákat, akkor azok túlhevülhetnek és kiéghetnek.
- E. Fast throttle: Ha pl. 'F4'-gyel adunk teljes gázt, akkor a karburátor megtelik üzemanyaggal, amit a motor nem tud elégetni, ezért csak lassan pörög fel a fordulatszám és a hajtómű.
- F. Instrument lights: Ha este repülésnél nincsenek bekapcsolva a lámpák, akkor szinte semmit nem lehet látni.
- G. Barometer drift: Egyes repterek más Hgmm-ben (bocs, higanyhüvelykben) számolják a magasságot, mint a többi. E funkció ki- és bekapcsolása esetén minden reptér azonos, bekapcsolásakor pedig reálisan különböző értéket ad meg, ha a COM rádióval meghívjuk. Ilyenkor is az 'A'-val állíthatjuk be a magasság-nérőnket a reptér értékére.

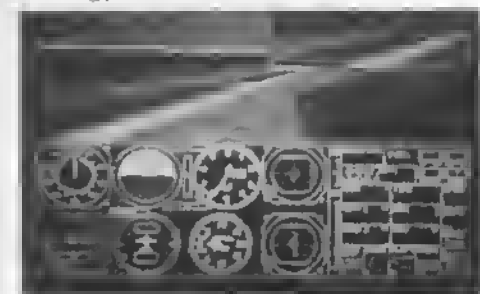
- B. Reliability: A meghibásodások esélyét állíthatjuk be itt százaléokban.
- C. Instrument panel: A műszerfal egyes elemeinek ki/bekapcsolása. Talán akkor van értelme, ha régi fajta repülővel vagy vitorlázóval repülünk. Ilyenkor, ha nem kapcsoljuk ki, akkor olyan műszerek is segítenek, amelyek a valóságban nincsenek is rajta az adott repülőgépen.
- D. Mouse: No comment...
- E. Joysticks: Ugyazintén...
- F. Keyboard sensitivity: Itt az állítható be, hogy milyen érzékenyen reagáljon a gép a folyamatosan nyomvatartott gombokra. Külön állítható a botkormányé, gázkaré, stb.

NAV/CDM menü ('5')

1. Scenery: Ha valaki vesz lemezen scenery file dolgokat (pl. lehetett úgy fél éve kapni Magyarországhoz is), akkor azokat itt töltheti be.
2. Scenery Library: Az átlagos felhasználónál ez elég szegényes, mert a scenery file lemezeket nem sűrűn szokás szép hazánkban megvásárolni, így általában még olyan sincs, akitől le lehetne másolni. (Ha mégis van ilyen, az szóljon! A leírás szerzőjének telefonszáma a CoV#43 Flight Simulator 5. című cikkében található. Az ilyen hasznos telefonáló értékes nyereményekben részesülHET!)
3. Map display: A térkép kapcsolója.
4. és 5. Zoom: Rájön majd mindenki magától is. Segítségképpen csak annyit, hogy a térkép kezelésével ligg itt össze.
6. Autopilot: A robotpilóta ki- és bekapcsolója. Billentyű: 'Z'
7. Air traffic control communications: Részálni lehet a toronnyal. Itt lehet bekapcsolni azt, hogy az 'ENTER'-l

- megnyomva kapjunk egy menüt, amiből kiválaszthatjuk, hogy leszállási vagy felszállási engedélyt kérünk. Bővebben valahol lent.
8. EFIS/CFPD display: Különböző rádiók irányára kell rárepülnünk, Akit érdekel, az inkább frogatassa ki saját maga, mert nem olyan bonyolult dolog.
9. Slew: A kurzormozgató billentyűkkel lehet a gápot csúsztatni a földön vagy a levegőben. Nem számít, ha vízen meggyünk át, vagy nekimagyunk valaminak, csak arra figyeljünk, hogy ha kikapcsoljuk a Slew-t, akkor ne legyünk olyan helyen, ahol egyébként repülés/gurulás közben összetörne a gép.
- A. Position set: A Flight Simulator nagy találmánya. Külön számrendszert vezettek be arra, hogy Amerikában meghatározzák a helyet, nem volt nekik jó a fok, perc, másodperc rendszer. Ha van valamelyik repülőgépünk, neadjisten eredeti FS kézikönyvünk ill. tőrkepünk, akkor abban benne vannak a repterek pozíciói. 3D, úgyfog az észak, nyugat, és magasság adatait kell bevinni. Szerencsére a FS5 már használja a fókus rendszert is...
- B. NAV radio: Így menüből egy krsse bonyolult. Inkább kezeljük a rádióknál leírtak szerint.
- C. CDM radio: Ez is.
- D. Transponder: És ezt is.
- E. ADF: Itt lehet elővározzani a NAV2 helyre az ADF rádiót. Az almenünek csak a 4. pontja hasznos, mert ezzel lehet aktiválni.
- F. Autopilot set: A robotpilóta paramétereinek beállítása. Van egy kis mese erről is a repülőgép vezetésénél.

Well, ennyi elég is a Flight Simulatorról. Az egész játék lényege az, hogy viszonylag reálisan, azaz a személyi számítógépes szimulátorok közül a legrealisabban mutatja be a repülést majdnem minden bonyolultsággal együtt. Az igazán nagy hibája talán a grafika és a hangok kidolgozatlansága. Ezért hozták ki a FS5-öt, és a FS4-hez a rengeleg kiegészítőt. A kiegészítők segítségével egyébként a grafika és az azzal együtt az egész játék sokkal élvezhetőbb, gazdagabb, csak a beszerzésük nagyon nehéz és/vagy drága. Az USA-ban meg Nyugat-Európában ezt úgy oldották meg, hogy egyrészt van szösz, másrészt ismerik egymást az FS-tulajdonosok, és úgy már könnyebb a cserebere. Na, majd talán egyszer itt is lesz ilyen...



Ide a végére pedig jöjjön a köszönetnyilvánítás: köszönet Paks Péternek a helpokért meg a lektorálásért, a számítógépnek, hogy csak néha ragadt el a billentyűzet, meg azoknak is, akiket kihagytunk (tényleg).

• Ggab

# Tökös Mákos

## HORDE (PC)

Bryan: A CoV#45-ben a Horde leírását elkövető Mr. Babilon megelégedett engem, ugyanis én akartam a játékról írogatni, csak akkoriban nemigen volt időm. Nyáron viszont végigkezelettem az aprócska 14 megás programon, így rájöttem néhány további dologra.

Telít, először is 5 db helyszínt kell egy-  
más után végigjuttatunk, sorban 3, 4, 5, 6,  
végül 7 évet kell lehúznunk.  
Az első hely a **Shimto Plains**, ez tulajdon-  
képpen bovortóhelyszín, csak az általá-  
nos szörnyek közül szerepel benne 3 (*nar-  
mál dög, sokfogú, gölem*), és az adók is  
alacsonyabbak (20/70/120 arány, míg  
máshol 100-101 indul, és 50-enként nő). A  
többi helynek mind van egy speciális  
szörnye, és itt már a negyedik általános  
dög is megjelenik néha, ez a *varázsló* (ld.  
később).

A helyszínek ismertetése előtt egy nagyon  
fontos dolog: akiket már **Alburga**-ban  
anyagi és/vagy egyéb gondja vannak, az  
sürgősen kezdje előlő a játékokat! A 4. és  
5. helyszínt minimum 4.000, de inkább  
5.000 pénzzel illik kezdeni, egyébként baj-  
ok lesznek. Nagyon sok pénzre a köveke-  
ző módokon lehet szert tenni:

1. **Shimto-n SEMMIT NE VEGYÜNK** a bolt-  
ban a 3. év letelte előtt, mert felesleges,  
ha elöreg gyakoroljuk a harcot. Ne hasz-  
náljunk semmilyen védőcuccot (velem,  
kerítés, stb.), itt meg lehet egyedül is  
birkózni a hordával.
2. Ugyancsak **Shimto-n** meg lehet azt ját-  
szani, hogy délre telepítünk egy tehén-  
csordát (minden pénzünkön vegyünk te-  
henet), mert a szörnyek MINDIG észak  
felől jönnek (egyszer egy programhiba  
folytán lett egy délről, az mondjuk meg  
is evett 6 tehenet...). Természetesen  
ügyelünk a kövekre. Javallanánk még,  
hogy a 15-20 tehénből álló csorda köze-  
pébe ne menjünk be, mert a 486DX2-50  
úgy lelassult tőle, hogy kb. 15 má-  
sodperc alatt tudtunk egy képeinyónt  
utat megtenni...
3. Nemcsak **Shimto-n** célszerű azonban  
rengeteg tehenet tartani. A további hely-  
színeken úgy megy a dolog, hogy ló-  
szunk egy lovat, és köré megy 4 te-  
hén. Ha az ilyen csoportokat nagyjából  
szabályosan elrendezzük a falu körül,  
akkor rögtön a védelem jó része is meg  
van oldva, csak figyelünk a sok egyszer-  
re közelítő dögre, vagy a nagyobb ször-  
nyekre, nehogy hiútel 8-10 "lővel"  
csökkenjen a csorda...

Tárgyak Iamé a lelásból kifaradt, valamint  
nemr kiegészítés):

- **Super Scorch 2000:** Tényleg nem egy  
túl jó fegyver, de a gélemek ellen kiváló-  
an használható.
- **Boots of Boogie:** Nem egyenletes, hanem  
kb. dupla sebességet biztosít.
- **Flute of Schmegg:** Egy bozasszót hangrí-  
tulya, amely közelcsalja a szörnyeket.  
A kisebb szörnyekre van komoly hatás-  
sal, nagy tömeg esetén jó, különösen a  
következő cuccal együtt. 500 arany az  
ára, használata pedig 30 pénzt kóstitál.
- **Missile Morningstar:** Ez aztán a cool  
cucc! *Channcey* bácsi egy óriási láncos  
buzogányt kezd forgatni, ami egyrészt  
minden szörnyet azonnal kipusztít, más-  
részt teljesen sebezhetetlenné teszi hű-  
sünket. Hátránya, hogy csak lassan  
lehet vele mozogni, nem tart sokáig, és  
utána rövid szedőlgés következik. A  
játék vége felé 1-2 alkalommal igen-igen  
jó szolgálatot tehet. 2000 arany az ára,  
100 arany a használata.
- **Trident of Wimble:** A program szerint a  
végső megoldás. A teleportgyűrűhöz ha-  
sonlóan kell vele célozni, aztán jön egy  
bázi nagy tűzgolyó, és minden szörb...  
bomlaszt, meg jó kis köveket is telepít.  
Mi nem tartjuk túl jónak. Ára 4000  
arany, használata pedig 50. (Megjegyez-  
nénk, hogy a játék végére nekünk kb.  
2500 aranyunk maradt, és csak ezt a  
szigonyt nem vettük meg, de mi spórol-  
tunk, mert fel voltunk készülve még mi-  
nimum 1 helyszíntre, valami jó kis köve-  
re...)

**Szörnyek:**

Az eddig említett 3 általánosságról már  
volt szó a leírásban, a 4. ugye a *varázsló*.  
Utálatos egy dög, a következőket csinálja:

- Telepítést lehet folytatni nem tudjuk,  
hogy 2, avagy 3 profon kell-e neki)
- Lő
- Felkészteti a dóglótr szörnyeket (ez elég  
nagy hunkóság...)
- Az embereimket (lovag és fasz) ellenünk  
fordítja. Ez a legrosszabb, általában a 4  
tehenre vigyázó lovagokkal szokta eljá-  
szani...
- Szerencsére elég ritkán van, átlag 5-6 év-  
szakra lehet egyet számolni.
- Az egyes helyekre jellemző szörnyek:  
• **Tolvaj (Alburga):** Róla már volt szó a le-  
írásban. Arra kell vigyázni, hogy ne na-  
gyon szaladgáljunk utána, mert elcsal  
minket a faluból, és a hajsza hevében a  
társai felzabálnak mindent.
- **Krokodil (Buuzal):** Ez még nem veszélyes,  
Róla is volt már szó, szerencsére könnyű  
szörnynek számítt, mert szárazon nagyon  
lassú.
- **Homoklőrő (Kar-Nyar):** Ő viszont már  
egy kellemetlen dög. Ha homokba ér,  
akkor az alatt körlekedik, ilyenkor nem  
lehet megütni, még *Roscoe* sem kapja  
el. Gyorsan lut, és jó nagyot üt (30  
pontot — összehasonlításként a gölem  
40-el), és 3 ponttól hajlandó csak ki-  
múlni. A vízre viszont nem megy bele,  
ez majd hasznunkra lesz (ld. a hely-  
színről).
- **Havasí dög (Vesh):** Na ezt aztán lelret  
utálni. Majdnem a varázslóval azonos  
szintű szemét, csak sokkal több van be-  
lőle. A következőket csinálja:  
• Eljegyestti a tüvet, amire rálép  
• Hőgolyóval dobál, akár elég sűrűn is  
(-5 HP)  
• Nagy hólabdát is tud gyúrni, amivel le-  
rombolja a házakat, valamint nekünk  
is bevethet 40 pontnyi találatot.  
• Jó nagyot üt (40 pont)  
• Közepes sebességgel közlekedik  
• 5 ütése hajlandó megdöglenni  
• Abszolút nem hat rá sem a furulya,  
sem *Roscoe* (!!!)

**A helyszínek:**

- **Shimto Plains:** Ezt már kiveséztük.
- **Tree Realm of Alburga:** Erről is volt már  
szó. Az első évszakaiban vágunk ki min-  
den fát, később már nem célszerű, mert  
az életerők bájja (itt jegyeznénk meg,  
hogy a HP folyamatosan növeked, a vé-  
gére 260 körül is lehet, valamint a hor-  
dától elszervezett sebek begyógyulnak,  
de az ilyen sok favágás nagyon negatív  
hatással van a növekedésre).
- **Fetid Swamp of Buuzal:** Ez a hely már  
előrevetíti a következő két helyszínt: a  
természet ellen is kell küzdenünk. A mo-  
csárba tegyünk teheneket, de főleg  
lákut ültessünk. Az összes lár nem vágjuk  
ki a mocsár elűzése után sem!  
Megütköztetés azért mehet, valahová a  
teheneket is tenni kell. Innentől kezdve  
fontos: a kutyát nem érdekli, hogy  
mekkora és milyen a falu, az a lényeg,  
hogy túlélje a kiszabott éveket, és  
nekünk minél több pénzt hozzon.
- **Kar-Nyar Desert:** Itt a sivataggal lesznek  
gondjaink, ezt víz segítségével lehet el-  
tűntetni. A tehenek persze a sivatagban  
állyva nem hoznak pénzt. Ha ügyesek va-  
gyunk, kis szerencsével csak az első 2  
év lesz nehéz. Nagyon nehéz. Azt kell  
már kihasználnunk, hogy a *homoklőrő*  
nem megy bele a vízbe, azaz a falut mi-  
nél előbb körbe kell venni vízzel, aztán  
már lehet bővíteni a területet, mindig vi-  
gyázva a zátságra. A bekeletés érdeké-  
ben ne sajnáljunk 1-2 terményt sem, ha  
úgy adódik! A vizet ne számoljuk fel tel-  
jesen, mert visszajön a sivatag. A ki-  
készített *homoklőrők* lekvidálását hagy-  
hajjuk nyugodtan a végére, bár kellemet-  
len, amikor elkölbászolnak, aztán alig  
akarnak visszajönni. Gondrunk lehet a  
megfelelő számú tehén elhelyezésével,  
így vigyázzunk, mekkora területet kerí-  
tünk körbe!
- **Frozen Wastes of Vesh:** Természetesen  
ez a legkellemesebb helyszín. Itt a jéggel  
lesznek gondjaink, teljesen sajátos mó-

don bombákkal lehet eltűntetni. Ez  
ugyan nem jön vissza magától, de azért  
nem kell örülni, lesz elég *havasi*, azok  
majd visszahozzák... Talán mondanunk  
sem kell, hogy a téhen a jégen sem le-  
gell. Jól kerítsük körbe a falu teheneket  
örzö lovagokkal, de haic közben tapad-  
junk a térképrre, mert már két *havasi*  
*szörny* is elég nagy kárt okozhat a cso-  
dában. Itt mi már túl tuduk volna lépni a  
maximális 30 tehenet, hely az volt elég  
bombázás után. Erdemes használni a bu-  
zogányt, amikor 3-4 *hószörny* van a fa-  
luban. Mivel ez az utolsó helyszín, nyu-  
godtan szórhatjuk a pénzt, csak azért az  
utolsó 400 arany adó körüljön ki vala-  
hogy...

**Köztételek:**

Ezek egyes évszakok végén szoktak boldo-  
gítani minket, véletlenszerűen. Ezek egy  
része hülyeség (nagyon nagy hülyeség...),  
a többi leher pozitív vagy negatív. Álljon itt  
néhány a teljesség igénye nélkül:

- "...Money Growing on Trees..." — a  
király ad 200 pénzt. Vettünk ezt egyszer  
a 2. évszak után csökökedte, úgyhogy  
nagyon jól jött.
- Eltűnnek az adószedők. A király fenyege-  
tözik, hogy ha nem kerülnek elő, akkor  
idén nem lesznek adók, és mivel nem  
kerülnek elő, be is váltja fenyegetését.  
Nem csak úgy kinniad az idef adó, ha-  
nem csúszik egyet az egész sorozat  
(Vesh-ben ez pl. 400 arany spórolás...).
- A királynak megfájdult a lába a sok  
császkalástól, és felspéciztette a tele-  
portgyűrűjét, valamint mellékesen a  
minkkel is megettezte ugyanazt, idén  
ingyenes lesz a teleportálás.
- A kancellári elvesztette a teleportgyűrű-  
jét, és "kölsönvette" a mienket. Egy  
évig nincs teleportáltság.
- Az íjászok szakszervezete máj meglnt  
veri a blattot. 1 évig nincs íjász.
- Az íjászok és a lovagok közös szakszer-  
vezete sztiájba lép, ha nincs béremel-  
lés. Van béremelés, mégpedig 50%-os.  
Érdekes módon ezt csak a telepítéskor  
kell megfizetni, a háromhavi járandósá-  
guk nem emelkedik.
- Egy meteor közeleg, és mellesteg nagy-  
szerű sportesemények is történnek a kö-  
zelmultban. A meteor természetesen a  
mi falunkat tündeti ki becsapódásával.  
Az szerencse dolga, hogy hova esik, de  
ha a falu közepére, akkor Load Game ja-  
vasolt... Nagy területen bekövetst min-  
dent, és mellesteg ki is seper rendesen.
- A kancellári boldogan közli, hogy a nya-  
kunkba szóztata magát a királlyal, és  
hogy meg fog fejni, meg egyebek, de mi  
semmi változást nem tapasztaltunk.
- A kancellári még boldogabban kérdezi,  
hogy nem látunk-e mostanában túl  
sok szörnyet. Mert ha nem, akkor most  
majd fogunk, ugyanis előru a királynál a  
horda védett fajja nyilvánlítását. Kb. 1  
évig a szokottnál is szebb lesz az élet...

**Még 1-2 tipp:**

- A következő dolgok szinte teljesen feles-  
legesnek tűnnek az egész játék alapján:  
velem, kerítés, a sivatagon kívül a víz,  
kőfal, bomba (megvenni azért célszerű,  
Vesh miatt...). Nagyon ritkán használha-  
tó cuccok: fa (a sok tehénhez képest el-  
enyésző összeget hoz), hús (a szörny  
csak akkor megy rá, ha éppen kedve van  
hozza, jobb a téhen/lovag páros), gyógy-  
ít (ez a *Rock of Healing*, nagyon keveset  
gyógyít), teleportgyűrű.
- Az íjászok inkább csak a falu közepe tá-  
ján eltelepülnek. Ilyenkor mindjárt telepít-  
sünk 2-3 darabot, természetesen egy lo-  
vag köré.
- Anyagi szempontból mindegy, hogy meg-  
eszik-e az íjászt/lovagot, avagy sem.  
Hát, úgy hiútel ennyi lenne. Vesh 7. évá-  
nok befejezésével nyertünk, még jön az  
endsequence jó nagy hülyeség az is, bár  
egy kicsit sablonos, valamint a credits és  
greenings lista, a világ összes tehenének...

• **Bryan**



DARK SUN (PC)

HáPi: Egyszer volt, volt egyszer egy DARK SUN leírás, amú kivetélesen ér akartam elkövetni, és nem voltam akkoriban olyan elfoglalt, mint Bryan. Így meg is tettem. A leírás megjelenése óta kb. 25 levél jött nekem, ilyen-olyan-milyen bővítéseket, kiegészítéseket tartalmazva. Ezekből készí tettem most egy összefoglalót.

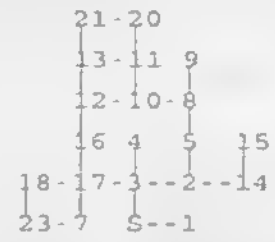
Ki tudja vajon most hányadik Dark Sun pótlásnál járunk? De gondoljon mindenki csak arra, hogy ez a nyúlfarknyi bővítgetés a Shattered Lands-szel kapcsolatban min denképpen az utolsó.  
Először egy isoraz helyesbítés. Athason o boxed set-ben ugyan nem említik a medvét, mégis sokaknak gondot okozha tott, hogy a Prism Pentad-ban pl. kétféle őrl is beszólnak, egy könyvön belül (Obsidian Oracle). Tehát van medve, bár senki sem akarja látni.  
Nézzuk akkor a tűzes helyet, ahol egyes források szorint drágakövek találhatók. Ezenkívül egy másik újdonságra is rájöt tünk (közösen Apró Ártóval), így neki min denképpen jár egy thanx). Feltűnhetett pár embernek, hogy a színt tele van fekete ba zalttömbökkel. Menjünk oda az egyikhez, vizsgáljuk meg. Ha tolvaj is van a csapat ban, valamiféle madzagot is lát, ami két irányba is húzódik a rakásról. Hatástalanul sík a csapdát — DISARM, ellenben pár

tucat sáskaharcos akár rágórik segítségével ősi motívumokat mintázni ágyékkötőnk hátsó lefelé a Great One-ról. Szükségünk lesz egy csákányra is. Szózzunk oda egy nagyot a bazalttömbre, és lám, megvizz gálva egy-egy gemet találunk mindegyik ben, értékük 500 arany.

Bizonyára mindenkinek leltűnt a nagy geizli két kicsivel körülvette, amelyek ütem re spriccelnek forró naftát az amúgy is páradús légterbe. Ezen a pályán hét felve hező sziklát lehet találni, összesen vissza el vannak szórva, és ha valaki nem keresi őket, fel sem tűnhet neki, hogy az ott nem a háttérhez tartozik. Mindegyik szikla egy kisebb geizrbe illik. Nyomjuk őket szép sorban bele, és amikor a hetediket is be tettük, számítsunk egy robbanásra, majd paff, valami furcsa, fémcs cucc repül ki dél irányába. Hahó, csodálatos artifact, amelyet a Küldönc ojtott le 45 éves útja során! Nézzük meg közelebbről... Fémme teor(!!), Csuhaj, tegyük bele a pénztárcánk ba, és egy szempillantás alatt teleportáljuk magunkat Tejakecelbe, ahol fussunk a ko vácshoz. Jobbra tőle van egy adag kovács szerszám, a lújtatót időközben lehet, hogy meg is lújtuk, de a többi az is van rögzítve, így a virgonc kalandozóktól viszonylagos biztonságban tudhatták magukat. Keressük meg az üllőt (ANVIL), használjuk rajta a meletit, így hamarosan egy lémműd bűsz-

ke birtokosar lehetünk. Tegyük bele ezután a FORGE-ba, a kis izzó szónakásba (ha nem izzana megfélelően, akkor használjuk rajta a lélegzetestől egy kicsit), majd nyomjuk ismét az üllőre. Kész is a mű, egy bal ta Hű, hánys lehet, vajon +6 vagy +8? A meglepetés az olvasóé.

Minden lrsztázódott! És, mivel jópár olva sának nem tetszett a nem megfelelő tér kép, azt is pótolnánk:



Egy dolog mégsem tisztázódott. Többen kérdezték: mi van velem mostanság, mintha keveslebbel írnék. Abban valóban van valami, hogy a nyáron alig jött valami kedvenc kategóriámban, amiről érdemleges leírást lehetett volna nyomtatni, úgyhogy a Ravenloft-tal szenvedtem. Terebőlyessége miatt az Évkönyvben látlratjátok majd viszont.

• HáPi

BARD'S TALE III. tippek (folytatás)

A múltkor a tárgylistánál hagytuk abba, onnan folytatjuk. Ha valakinek nem lenne világos, miről is van szó — mert mondjuk nincs meg az előző CoV-ja —, annak tudunk csokket küldeni...

- 80 TITAN HELM; 81 FIRE SPEAR; 82 WILLOW FLUTE; 83 FIREBRAND; 84 HOLY SWORD; 85 WAND OF FURY; 86 LIGHTSTAR; 87 CROWN OF THRUTH; 88 BELT OF ALLURIA; 89 CRYSTAL KEY; 8A TAO RING; 8B STEALTH ARROWS; 8C YELLOW STAFF; 8D STAOY EYE; 8E OMINE JALBARO; 8F INCENSE; 8G I-CHING; 8I WHITE ROSE; 92 BLUE ROSE; 93 RED ROSE; 94 YELLOW ROSE; 95 RAINBOW ROSE; 96 MAGIC TRIANGLE; 97 X; 98 HAMMER OF WRATH; 99 FEROFIST'S HELM; 9A X; 9B X; 9C HELM OF JUSTICE; 9D SCAEU'S CLOAK; 9E SHADELANCE; 9F BLACK ARROWS; AD WERRA'S SHIELD; A1 SHEETMUSIC; A3 RIGHT KEY; A4 LEFT KEY; A5 LEVER; A6 NUT; A7 BOLT; A8 SPANWER; A9 SHADOW LOCK; AA SHADOW OOR; AB MISERICORDE; AC HOLY AVANGER; AD SHADOWSHW; AE KALT'S GAROTTE; AF FLAME KNIFE; BO REQ'S SILETTO; B1 HEARTSEEKER; B2 X; B3 X; B4 X; B5 OMND SCALE; B6 HOLY TNT; B7 ETERNAL TORCH; B8 OSCON'S STAFF; B9 ANGEL'S RING; BA DEATHHORN; BB STAFF OF MANGAR; BC TESLA RING; BD OMND BRACERS; BE DEATH FGN; BF THUNDER SWORD; CG PDISON DAGGER; C1 SPARK BLADE; C2 GALYANIC OBOE; C3 HARMONIC GEM; C4 TUNG SHIELD; C5 TUNG PLATE; C6 MINSTRELS GLOVE; C7 HUNTERS CLOAK; C8 DEATH HAMMER; C9 BLOOD



- NESH ROBE; CA SHOOTING BALM; CB MAGES CLOAK; CC FAMILIAR FGN; CD HOURGLASS; CE THIEVES HOOD; CF SUREHAND AMULET; DO THIEVES DART; D1 SHRILL FLUTE; D2 ANGEL'S HARP; D3 THE BOOK; D4 THROTH LANCE; D5 OMND SUIT; D6 OMND FLAM; D7 PURPLE HEART; D8 TITAN BRACERS; D9 EELSKIN TUNIC; OA SORCERER'S HOOD; OB OMND DTAFF; OC CRYSTAL GEM; OD WAND OF FORCE; OE CLILTYRE; OF YOUTH

- POTION; ED—EF X; FG MTHR SUIT; FI TITAN SUIT; F2 MAGES GLOVE; F3 FLARE CRYSTAL; F4 HOLY MISSILE; F5 GOO'S BLADE; F6 HUNTER BLADE; F7 STAFF OF GODS; F8 HORN OF GODS; F9—FF X

Még mindig "tenkjú" Gerlicze Rafel-nek!!  
• Jahny (Mr. AIDSface, Xind stb.)

BOLHAFÉSZEK

Nna...Először is ajánljuk mindenkirek, hogy ha egy bolha van nálunk (I am carrying A FLEA IN, gyorsan vakarózzunk, mert különben kiszívja szegény blőki vérét). A korrtörténet benne van a játékban, majd elolvassa mindenki. Csak magyarul írjuk le, hogy mit kell csinálni, kivéve, ahol rom. Na majd meglátjátok... aki tud egy kicsit angolul, annak ennyi is elég, aki meg nem, az ne játsszon angol szövetségesekkel... Látsuk:

Egy furcsa keitberr állunk, egy kaput látha tunk. A hátunk mögött egy fa leledzik, forduljunk oda! (Turn round) Itt lehet ásní, és jó, valaki ide rejtejt egy kis kulcsot, nem árt felvenni sem... Forduljunk vissza, és aludjunk. Na nicsak... valaki jön. Ugas suk le (meg) (Bark), szegény postás egyből elhúzza a csikot, ha, ha, ha. Most tóköl jünk valamit, amíg vissza nem jön a sintér-

rel. Forogni és aludni nem ajánlatos! Én ugatni szoktam. Ha megjelenik a "Here I can see"-nél a DOGCATCHER + a postás, az előbbibe gyorsan harapjunk bele! (Oops... míg el nem felejtjük! Ha a lomtót megnyomjuk, egy menüti kapunk, itt lehet állást menteni és betölteni kazettára, le mezie és memóriába, újra lehet kezdeni a játékot vagy ki lehet lépni a programból).

...Elvörösödik a feje, és elenged, mi meg csak szaladunk... Egy szűk utcában állunk meg, elől egy szöles rit, hátul meg egy la sor. Menjünk az utóbbiba (walk to)! Ehol egy nagy ház. Walk to-val bemegyünk, és egy konyhát + fürdőszobát láthatunk. Há tunk nőgött pedig egy bezárt ajtó és a ki jőrat. Az ajtóat nyissuk ki (Open), erre az szélesen kitárul. A kulcsot el is lehet dob ni. Egy raktárra nyílik jelőskamrára? Akkor viszont mit csinál ott a nagy por?, de ide még nem kell bemenni, lány a fürdőszoba, ahol egy tál van. Ebből igyunk, és húzzuk

ki a csikot! Most a konyha a cél. Nicsak, egy asztal! Ezt meg kell vizsgálni (Inspect)! Rajta egy kős hever, amit fel lehet kapni (Ha nem megy, akkor nálunk van még a kis kules, szegény blőkének pedig csak egy szája van! Dropd már el!). Menjünk ki a házából, a Narrow streetre!

Most a széles úthoz menjünk, ahol egy hontest látunk (legalábbis a boltot). Ide be, és adjuk a csávnak (Give the knite to the brtcher)! Nagyon örül, hogy jó, ezt kereste! Ad egy kolbászt. Nemi kéne se ha rapdálni, se enni belőle! Menjünk ki, be a parkba! Egy fa van itt. Ássunk + nini egy rézkules. Ez még csak naradjon itt. A fát "meg lehet jelőlni", de semmi értelmét nem láttuk eddig. Ja, hogy azt hogy csi nálja egy kutya? Próbálja ki mindenki, "meqltad és meghallod"... Szóval, ha megfordulunk, egy koldust látunk ácsorog ni, akinek még cipője sincs. Szegény! Adj uk neki a kolbászt! "Kösz - mondja -

**Kérd a felét?** - Kellőlőri, s máris kiesik belőle egy magocska! Assunk gödröt (Oig). Most rakjuk a magot bele (Put the seed into the hole)! Ja, hogy előbb fel kéne venni? Mi akadály? Szóval elültettük a magot, és be is takartuk földdel. Menjünk a bronzkulcsért, és szaladjunk a nagy házhoz! Ha megfordulunk, egy zsákutca ugrik elénk. Sétáljunk oda, voalá, egy kapu. Nyissuk ki (ugye hoztad a rézkulcsot?), és máris egy hatalmas kert tárul elénk. A palota kertje... Itt egy bulldog lesz, akit *Vegetár János*nak hívnak (ez akkor derült ki, amikor a kolbással próbáltuk megdobni, tehát növényeket eszik. Kérlek! Imént ültettünk egyet, ám még nem kell ki).

A kulcsot dobjuk a fölébe, és tűnjünk el. be a házba, ott is a raktárba! Assunk kérészt! Egy újabb kulcs meg egy üveg! Amit ha megiszunk, nem éljük túl, ergo nem kell meginni. Menjünk ki (miután felvettük az üveget), irány horány (a park)! Forduljunk a koldushoz, és öntsük ki, ami az üvegben van (break the bottle)! A folyadék kiömlik, a növény egyből szárba szökken! lo gyors-

növész, csak kár, hogy mérgező. Ezt nem kell a bulldog orrára kötni... A növényi kapjuk lel, és tűzzük a kertbe, ahol blóki haverunk álldigált! Adjuk neki, ő buldogan elszalad... A házban még volt egy kulcs, ez kell a bejárati ajtóhoz. Menjünk érte, jöjünk vissza és walkjunk a mansion-höz. Nyissuk ki az ajtót, majd be.

A palotában egy lépcső + egy kék ajtó van, szemben egy zöld (meg a kijárat). Ide menjünk, és szedjük fel a dinamitot. *Inspectre* kiderül, hogy hosszú gyutacs van, a csontvázból meg hiányzik valami. Ki, fel a lépcsőn. Hoppá, itt ég a tűz. Dobjuk el a dinamitot, a gyutacs égni kezd. *WHOOA!* Forduljunk meg és menjünk gyorsan ki... BOOOM-hallatszik. Menjünk vissza, íme egy lyuk. Menjünk le: egy üveg tej + egy nagy kő. A követ próbáltuk arréba tolni, de ahhoz túl gyenge voltunk. A tejet hoci, menjünk le, be a kék ajtón. Egy serpenyő és egy létra! A tejet öntsük a tálba (most nem Break, hanem Put). Erre jön egy macsesz, és kiissza. Aztán meglát minket, és elszalad. Be egy másik lyukba.

Ennyi! Ha követjük, egy ajtó + ablak vlgyorog ránk. Az ajtó zárva, az ablak mögött egy *SuperRat* alazik... legalábbis mindig megver. Milyen gyenge ez a blóki! Most mondjátok meg, hogy mihez kezdünk... Na de várjunk egy pötyvet, hátha rájövünk! — Hmm, feladtuk (ez kb. fél órával később íródott)! Megvárjuk, amíg a haver beesik... Ha ő se tudja...

## 2 nap múlva

Ez nem igaz, totál behülyültünk a Bolhafészekbe... a dilházról csak az Erasure mentett meg. Ugyanis megvettük az új kazijukat...

A lönyeg, hogy szenvedjétek egy kicsit a NOF-tal, ha még rájövünk valamire, majd lenyomatjuk. Talán a létrát kéne valahova támasztani, vagy ásní addig, amíg egy csontot nem találunk, és azt a csontvázba illeszteni? Esotleg valahonnan kaját kéne szerezni, hogy a blóki erőre kapjon, és arrábhurkítsa a követ?

• Togo (Pathy, MMUI stb.) of AGSO

# 064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

## 25/19 SCROLLER

Ez a furcsa név a következőre utal: a program elvileg 25, gyakorlatilag csak 19, különböző szövegű, 4 (az egyszerűség kedvéért) különböző sebességű, egyenként egy karakter magas szöveget SCROLL-oz a képernyőn. Az 'F1/F7' billentyűkkel növelhetjük/csökkenthetjük a SCROLL-ok számát. A programban 18 SCROLL 100%-os biztonsággal működik, de a 19-nél néha hamarabb fut körbe a RASTER a képernyőn, és ezért a SCROLL-ok kissé bezavarodnak, bár ez elég ritka; de ahány ennyit SCROLL sem elég, az... nem én vagyok.

Most lássuk a programot:

```
C000 .OPT 00
C000 += SC000
C000 SEI
C001 A9 22 LDA #<1R
C003 9D 14 03 STA $0314
C006 A9 C0 LDA #>1R
C008 8D 15 03 STA $0315
C00B A2 00 LDX #500
C00D 8E 0E DC STX $DC0E
C010 E8 INX
C011 8E 1A D0 STX $D01A
C014 A9 32 LDA #512
C016 8D 12 D0 STA $D012
C019 A9 1B LDA #51B
C01B 8D 11 D0 STA $D011
C01E 58 CLI
C01F 4C DC C4 JMP NZ
C022 EE 19 D0 IR INC $D019
C025 A2 00 LDX #500
C027 5D 17 C1 V1 LDA SZ,X
C02A 8D 16 D0 STA $D016
C02D A0 58 LDY #558
C02F 88 VV DEY
C030 D0 FD BNE VV
C032 E8 INX
C033 EC FD C0 CPX SC
C036 D0 EF BNE V1
C038 A2 00 LDX #500
C03A BC FF C0 V2 LDY H1,X
C03D DF 17 C1 RV DEC SZ,X
C040 88 DEY
C041 D0 FA BNE RV
C043 E8 INX
C044 EC FD C0 CPX SC
```

```
C047 D0 F1 BNE V2
C049 A9 00 LDA #500
C04B 8D 80 C0 STA F0+1
C04E A9 01 LDA #501
C050 8D 7D C0 STA D0+1
C053 A9 27 LDA #527
C055 8D BB C0 STA G0+1
C058 A9 04 LDA #4
C05A 8D 81 C0 STA F0+2
C05D 8D 7E C0 STA D0+2
C060 8D BC C0 STA G0+2
C063 A2 00 LDX #500
C065 BD AA C4 V3 LDA FE,X
C068 85 FE STA $FE
C06A BD C3 C4 LDA FF,X
C06D 85 FF STA $FF
C06F BD 17 C1 LDA SZ,X
C072 29 07 AND #507
C074 C9 07 CMP #507
C076 D0 45 BNE AA
C078 86 02 STX $02
C07A A2 00 LDX #500
C07C BD 01 04 D0 LDA $0401,X
C07F 9D 00 04 F0 STA $0400,X
C082 E8 INX
C083 E0 27 CPX #527
C085 D0 F5 BNE D0
C087 A6 02 LDX $02
C089 A0 00 LDY #500
C08B B1 FE LDA ($FE),Y
C08D D0 1E BNE B0
C08F 8D 78 C4 LDA XL,X
C092 85 FE STA $FE
C094 BD 91 C4 LDA KH,X
C097 85 FF STA $FF
C099 8A TXA
C09A 0A ASL
C09B AA TAX
C09C BD 30 C1 LDA SV,X
C09F 8D A9 C0 STA Q0+1
C0A2 BD 31 C1 LDA SV+1,X
C0A5 8D AA C0 STA Q0+2
C0A8 AD A8 C0 Q0 LDA Q0
C0AB A6 02 LDX $02
C0AD E6 FE B0 INC $FE
C0AF D0 02 BNE C0
C0B1 E6 FF INC $FF
C0B3 A8 C0 TAY
C0B4 A9 C7 LDA #5C7
C0B6 9D 17 C1 STA SZ,X
C0B9 98 TYA
C0BA 8D 27 04 G0 STA $0427
C0BD AD 80 C0 AA LDA F0+1
```

## ROVATVEZETŐ: KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

```
C0C0 18 CLC
C0C1 69 28 ADC #528
C0C3 90 03 BCC A1
C0C5 EE 81 C0 INC F0+2
C0C8 8D 80 C0 A1 STA F0+1
C0CB AD 7D C0 LDA D0+1
C0CE 18 CLC
C0CF 69 28 ADC #528
C0D1 90 03 BCC A2
C0D3 EE 7E C0 INC D0+2
C0D6 8D 7D C0 A2 STA D0+1
C0D9 AD BB C0 LDA G0+1
C0DC 18 CLC
C0DD 69 28 ADC #528
C0DF 90 03 BCC A3
C0E1 EE BC C0 INC G+2
C0E4 8D BB C0 A3 STA G+1
C0E7 A5 FE LDA $FE
C0E9 9D AA C4 STA FE,X
C0EC A5 FF LDA $FF
C0EE 9D C3 C4 STA FF,X
C0F1 E8 INX
C0F2 EC FD C0 CPX SC
C0F5 D0 03 BNE V4
C0F7 4C 31 EA JMP $EA31
C0FA 4C 65 C0 V4 JMP V3
C0FD 04 SC .BYTE4
C0FE HI
C100 .BYTE1,2,4,8,1,2,4,8,1,2,4,8,1,2
C102 .BYTE4,8,1,2,4,8,1,2,4,8,1
C107 SZ
C109 .BYTE$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C11E .BYTE$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C123 .BYTE$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C12A .BYTE$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C130 SV
C139 .WORDS1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8,S9
C14E .WORDS16,S17,S18,S19,S20,S21
C154 .WORDS22,S23,S24,S25
C162 S1 .ASC "EZ AZ
ELSO SCROLL"
C17B 00 .BYTE0
C17C S2 .ASC "EZ A
MASODIK SCROLL"
C197 00 .BYTE0
```

```

C198 S3 .ASC "EZ A
HARMADIK SCROLL"
C1B4 00 .BYTE0
C1B5 S4 .ASC "EZ A
HEGYEDIK SCROLL"
C1D1 00 .BYTE0
C1D2 S5 .ASC "EZ AZ
OTODIK SCROLL"
C1ED 00 .BYTE0
C1EE S6 .ASC "EZ A
HATODIK SCROLL"
C209 00 .BYTE0
C20A S7 .ASC "EZ A
HETEDIK SCROLL"
C225 00 .BYTE0
C226 S8 .ASC "EZ A
NYDLICADIK SCROLL"
C243 00 .BYTE0
C244 S9 .ASC "EZ A
KILENCEDIK SCROLL"
C262 00 .BYTE0
C263 S10 .ASC "EZ A
TIZEDIY SCROLL "
C27E 00 .BYTE0
C27F S11 .ASC "EZ A
TIZENHEGYEDIK SCROLL"
C29F 00 .BYTE0
C2A0 S12 .ASC "EZ A
TIZENKETEDIK SCROLL"
C2C1 00 .BYTE0
C2C2 S13 .ASC "EZ A
TIZENHARMADIK SCROLL"
C2E3 00 .BYTE0
C2E4 S14 .ASC "EZ A
TIZENHEGYEDIK SCROLL"
C305 00 .BYTE0
C306 S15 .ASC "EZ A
TIZENOTODIK SCROLL"
C325 00 .BYTE0
C326 S16 .ASC "EZ A
TIZENHATODIK SCROLL"
C346 00 .BYTE0
C347 S17 .ASC "EZ A
TIZENHETEDIK SCROLL"
C367 00 .BYTE0
C368 S18 .ASC "EZ A
TIZENNYOLCADIK SCROLL"
C38A 00 .BYTE0
C38B S19 .ASC "EZ A
TIZENKILENCEDIK SCROLL"
C3AE 00 .BYTE0
C3AF S20 .ASC "EZ A
HUSZADIK SCROLL"
C3CB 00 .BYTE0
C3CC S21 .ASC "EZ A
HUSZONEGYEDIK SCROLL"
C3ED 00 .BYTE0
C3EE S22 .ASC "EZ A
HUSZONKETEDIK SCROLL"
C410 00 .BYTE0
C411 S23 .ASC "EZ A
HUSZONHARMADIK SCROLL"
C433 00 .BYTE0
C434 S24 .ASC "EZ A
HUSZONHEGYEDIK SCROLL"
C456 00 .BYTE0
C457 S25 .ASC "EZ A
HUSZONOTODIK SCROLL"
C477 00 .BYTE0
C478 KL
.BYTE<S1,<S2,<S3,<S4,<S5,<S6,<S7
C47F .BYTE<S8,<S9,<S10,<S11,<S12
C484
.BYTE<S13,<S14,<S15,<S16,<S17,<S18
C48A .BYTE<S19,<S20,<S21,<S22
C48E
.BYTE<S23,<S24,<S25
C491 KH
.BYTE<S1,>S2,>S3,>S4,>S5,>S6,>S7
C498
.BYTE<S8,>S9,>S10,>S11,>S12
C49D
.BYTE<S13,>S14,>S15,>S16,>S17,>S18
C4A3
.BYTE<S19,>S20,>S21,>S22
C4A7
.BYTE<S23,>S24,>S25
C4AA FE
.BYTE<S1,<S2,<S3,<S4,<S5,<S6,<S7
C4B1
.BYTE<S8,<S9,<S10,<S11,<S12

```

```

C4B6
.BYTE<S13,<S14,<S15,<S16,<S17,<S18
C4BC
.BYTE<S19,<S20,<S21,<S22
C4C0
.BYTE<S23,<S24,<S25
C4C3 FF
.BYTE<S1,>S2,>S3,>S4,>S5,>S6,>S7
C4CA
.BYTE<S8,>S9,>S10,>S11,>S12
C4CF
.BYTE<S13,>S14,>S15,>S16,>S17,>S18
C4D5
.BYTE<S19,>S20,>S21,>S22
C4D9
.BYTE<S23,>S24,>S25
C4DC 20 E4 FF NZ JSR $FFFE4
C4DF F0 FB BEQ NZ
C4E1 C9 85 CMP #$85
C4E3 F0 07 BEQ PL
C4E5 C9 88 CMP #$88
C4E7 F0 10 BEQ MN
C4E9 4C DC C4 JMP NZ
C4EC AD FD C0 PL LDA SC
C4EF C9 19 CMP #25
C4F1 F0 E9 BEQ NZ
C4F3 EE FD C0 INC SC
C4F6 4C DC C4 JMP NZ
C4F9 AD FD C0 MN LDA SC
C4FC C9 01 CMP #1
C4FE F0 DC BEQ NZ
C500 0A ASL
C501 AA TAX
C502 BD 1E C5 LDA HY,X
C505 8D 13 C5 STA WE+1
C508 BD 1F C5 LDA HY+1,X
C50B 8D 14 C5 STA WE+2
C50E A2 27 LDX #527
C510 A9 20 LDA #520
C512 9D 12 C5 WE STA WE,X
C515 CA DEX
C516 10 FA BPL WE
C518 CE FD C0 DEC SC
C51B 4C DC C4 JMP NZ
C51E 00 00 HY .WORD0
C520
.WORD1024,1064,1104,1144,1184
C525
.WORD1224,1264,1304,1344,1384
C534
.WORD1424,1464,1504,1544,1584
C539
.WORD1624,1664,1704,1744,1784
C548
.WORD1824,1864,1904,1944,1984

```

• JOE

## BACKMOVING

A program elég egyszerű, mégis látványos képernyőmozgást mutat be: mozgó hátteret a karakteres képernyőn. A karakterkészlet definiálhatóságát használjuk fel; egy karakteren (@, de ha szöveggörnyezetben akarjuk használni, akkor célszerűbb a "SPACE"-t átdefinálni) belül a biteket elcsúsztatjuk, vissza ugyanabba a karakterbe, így több karaktert egymás mellé rakva máris elértük a kívánt effektet. A mozgás sebességét az 'F1/F7' billentyűkkel növelhetjük/csökkenthetjük. És most lássuk a programot:

```

C000 .OPT 00, P
C000 "= $C000
C000 A9 00 LDA #500
C002 8D 20 D0 STA $D020
C005 8D 21 D0 STA $D021
C008 AD 18 D0 LDA $D018
C00B 29 F0 AND #$F0
C00D 09 0C ORA #50C
C00F 8D 18 D0 STA $D018
C012 A5 01 LDA $01
C014 48 PHA
C015 29 FB AND #$FB
C017 85 01 STA $01
C019 A2 00 LDX #500
C01B BD 00 D0 V3 LDA $D000,X
C01E 9D 00 30 STA $3000,X
C021 BD 00 D1 LDA $D100,X
C024 9D 00 31 STA $3100,X

```

```

C027 CA DEX
C028 D0 F1 BNE V3
C02A 68 PLA
C02B 85 01 STA $01
C02D A2 07 LDX #507
C02F BD E2 C0 V4 LDA CH,X
C032 9D 00 30 STA $3000,X
C035 CA DEX
C036 10 F7 BPL V4
C038 A2 00 LDX #500
C03A A9 00 LDA #500
C03C 9D 00 04 STA $0400,X
C03F 9D 00 05 STA $0500,X
C042 9D 00 06 STA $0600,X
C045 9D 00 07 STA $0700,X
C048 A9 0F LDA #50F
C04A 9D 00 D8 STA $D800,X
C04D 9D 00 D9 STA $D900,X
C050 9D 00 DA STA $DA00,X
C053 9D 00 DB STA $DB00,X
C056 CA DEX
C057 D0 E1 BNE V5
C059 78 SEI
C05A A9 4C LDA #54C
C05C 8D 05 DC STA $DC05
C05F A9 C7 LDA #5C7
C061 8D 04 DC STA $DC04
C064 A9 72 LDA #<1R
C066 8D 14 03 STA $0314
C069 A9 C0 LDA #>1R
C06B 8D 15 03 STA $0315
C06E 58 CLI
C06F 4C AD C0 JMP XY
C072 C6 02 IR DEC $02
C074 A5 02 LDA $02
C076 D0 32 BNE RT
C078 AD 5A C1 LDA XX
C07B 85 02 STA $02
C07D AD 12 D0 QA LDA $D012
C080 C9 01 CMP #501
C082 D0 F9 BNE QA
C084 A2 07 LDX #507
C086 BD 00 30 V0 LDA $3000,X
C089 18 CLC
C08A 2A ROI
C08B 90 02 BCC V1
C08D 09 01 ORA #501
C08F 9D 00 30 V1 STA $3000,X
C092 CA DEX
C093 10 F1 BPL V0
C095 AD 07 LDX #507
C097 BD 00 30 LDA $3000,X
C09A 48 PHA
C09B CA DEX
C09C BD 00 30 V2 LDA $3000,X
C09F E8 INX
C0A0 9D 00 30 STA $3000,X
C0A3 CA DEX
C0A4 D0 F5 BNE V2
C0A6 68 PLA
C0A7 9D 00 30 STA $3000,X
C0AA 4C 31 EA RT JMP SEA31
C0AD AD 5A C1 XY LDA XX
C0B0 85 02 STA $02
C0B2 A2 00 LDX #500
C0B4 BD EA C0 VV LDA SV,X
C0B7 F0 07 BEQ AV
C0B9 E8 INX
C0BA 20 D2 FF JSR $FFD2
C0BD 4C B4 C0 JMP VV
C0C0 20 E4 FF AV JSR $FFFE4
C0C3 C9 85 CMP #$85
C0C5 F0 07 BEQ PL
C0C7 C9 88 CMP #588
C0C9 F0 09 BEQ MN
C0CB 4C C0 C0 JMP AV
C0CE 8E 5A C1 PL INC XX
C0D1 4C C0 C0 JMP AV
C0D4 CE 5A C1 MN DEC XX
C0D7 AD 5A C1 LDA XX
C0DA D0 E4 RWE AV
C0DC EE 5A C1 INC XX
C0DF 4C C0 C0 JMP AV
C0E2 CH
.BYTE16,16,56,255,56,16,16,16
C0EA SV .ASC "Amit ide
írsz azt a PRG kiírja,"
C109 .ASC " a
szövegvéget egy 0 (szám) jelzi."
C12A 00 .BYTE0
C12B 01 XX .BYTE1

```

• JOE

# AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

## Wincsi gondok

Lassan vége ennek a nagy melegnek, így már az embernek több kedve van a gép előtt ülni, mint szaunázni a tömegközlekedési járműveken. Remélem mindenkinek jól telt a nyári Gondolom egy pár élménnyel megint gazdagabban vagytok. Ebben a hónapban sem menekültök meg tőlem, úgy-hogy kezdjük is mindjárt al. Fogalmam sincs, hogy ebben a számban miről fogok írni, mivel az igényeitek még mindig nem tudom, mert nem tájékoztattok róla. Nem baj, majd csak megöltöm valamivel az e havi tovatot is. Ja, még az elején említettem, hogy vettem egy memóriakártyát (4Mb), Fast ram-mal, úgyhogy megint lehet költözködni! Ha egyőbként valaki tá-szánja magját arra, hogy kártyát vegyen, (1200-as tulajdonosokról van most szó) és van a gépében wincsi, akkor ha RCA1200-as kártyát vett, és nem bootol reset után a vinyóra, akkor a wincsi (Melyik, a Leonardo da? — Getto) szalagkábelen az első szalagot, (a színeset) át kell vágni, DE CSAK AZ ELSŐT! Ezután simán működik. Hogy miért írtam le mindezt? Mert én is így jártam, és csak egy nap idegbetegség után tájékoztattak engem is erről, ami nem tett valami túl jót a könyezetemmel (Széttört sötétsüvegek, kettéhasított 3.5-es diskek, padlóra borított hamutálca stb). Szóval ha valaki így jár, ne idegeskedjen, csak kapja szét a gépet, és vágja el a 3.5-es wincsi szalagkábelen az első, színes kábelt. Még mindig winchester téma, de más léten.

A nagyobb (420Mb-tól felfelé) winchester-eknél, főleg amelyeknek marha nagy a másodpercenkénti adatátvittele, IPL 540-es MAXTOR vinyó, aminek 2.27 Mbit/sec.) előfordul, hogy a gép nem bírja a wincsi sebességét, és a nagyobb terjedelmi file-ok sérülnek. (Saját tapasztalat, amikor a 420-asomról az 540-esemre nyomtam át a tartalmát, utána az 540-esről alig akart működni valami.) Ezen könnyen korrigálhatunk a HdToolBox segítségével, ami ugye HardDisk utility, és szerintem mindenki ezt használja a wincsijének partícionálásához. Ebben a proggyban a Max.Transfer értéke rosszul van beállítva, és ha az alábbi utat követve átállítjuk, semmi problémánk nem lesz utána.

Elindítása után lépünk bele a Partition Drive opcióba. Itt ha még nyers a wincsi, partícionáljuk meg. Az Advanced Options-re clickelve beállítjuk a partícióblok-ok kezdetének és végének blokkjait, és megjelenik egy Change feliratú button is a jobb oldalon. Erra nyomva egyet, egy új képernyőt kapunk, ahol a FileSystem-től kezdve a winyó átviteli sebességéig mindent beállítunk. Na itt kell a MaxTransfer értékét az alapértékiől átírni 0x1fe00-ra átírni, így már tökéletesen működik az adatátvitel (thnx az info-t Lay Andrásnak).

## Levelezgetünk

Más. A leveleimből, amiket az utóbbi időben küldtetek, elég egyértelműen kiderült, hogy mindenkinek a 46/47-es számban lakozási került Settlers leállással volt baja. Éppen ezért szeretnék tisztázni egy-két félreértést.

EGY: Az a leírás régen, még borjú koromban készült, amikor még csak pötyögtetés munkákat kaptam, és ebből már kiderült, hogy azt a leírást NEM EN IRTAM, csak bepötyögtöttem!!

KETTŐ: Azért írtam oda az én nevemet, mert nem tudtam elolvasni a levél írójának aláírását.

UTOLSÓ: A Settlers-t azóta már rég végigjártam, úgyhogy a témát itt be is fejezhetjük. Akir nem hiszi, azoknak a pályakódokkal bizonyítottam be az igazamat. STATION, UNITY, WAVE, EXPORT, OPTION, RECORD, SCALE, SIGN, ACORN, CROPPER, GATE, ISLAND, LEGION, PIECE, RIVAL, SAVAGE, XAVER, BLAÖE.

Sok kérdés érkezett, hogy Amigás klubok hol találhatóak az országban. Ha jól tudom, a hirdetésekben meg lehet találni a címüket, de ha a klubvezetők rajlandóak elköltönni nekünk a pontos címet és a nyitvatartási időt, akkor szívesen leközzöljük. Fel-töve, ha a gazdasági rendőrség nem jár éppen arra lnt remélem tudja az a valaki, aki kitalálta az egészet, hogy lá gondolok).

Magyar lemezűségeket meg logalmam sincs, hogy hol lehetne beszerezni.

A CD32-vel kapcsolatban csak annyit, hogy nagyon nem szeretem a konzolgépeket, hiába áll közel a CO-32 az A1200-s-hez, úgyhogy nem is logalkozom velük, mert egy számítógépet többre becsülök, mint holmi CO-s játékgépet. Vrszont tudomásom szerint már lehet hozzá olyan ki-gészítőt kapni, amely szinte egy 1200-ossá teszi, csak hiányzik belőle egy-két dolog. ISemmi sem lehet tökéletes.)

## Még mindig a DirectoryOpus

Az előző számban leírásia került Directory Opus leírása nem volt teljes, mivel nem is az volt a szándékom, hogy az egészet leírjam. Így legalább hagytam egy kis örömet nektek is, úgyhogy kintődjatok csak! Nekem is csak két hetembe telt, amíg elfogadhatóan konfiguráltam a sajátomat, de azért nem vagyok olyan szőrösszívű, ezért egy-két tippet leírok azzal kapcsolatban, hogy hogyan lehet az Opus-szal megnézni az LHA és OMS file-ok FILE ID.OIZ-ét. Akkor lássuk csak. Az első lépés, hogy belépünk egy szimpatikus kutyasz\*rba, hogy szerencsés legyen a napunk. Ezután hazamegyünk, majd egy gyors OHÖ: DH1: formattal még boldogabban tesszük az álotunkat. Ezután hirtelen felindulásból felism-talljuk a Directory Opus Obádovics léle installálási metodussal. Na ezek, és a betöltés után megnyomjuk a 'C' gombot, (Nem a billentyűzetet!) majd megjelenik hön várt konfigurációs menüünk. Most már nincs más dolgom, minthogy kezdésként benyomjuk a Buttons feliratú gombot. Ha ez megvan, akkor egy tetszés szerinti üres gombot kiválasztunk, majd a name felirat-hoz clickelve megadhatjuk a készülőndő button nevét. Egy gyors klikk a New Entry-re, és beírjuk a következő utasításokat. (Az AmigaDOS, Command stb. feliratokat a tekerős buttonnal érhetjük el.)

Lha-hoz:

```
AmigaDOS Lha x {1} FILE ID.OIZ RAM:
Command FinishSection
Command Read RAM:FILE ID.OIZ
SmigaDOS Delete RAM:FILE ID.OIZ
```

DMS-hez:

AmigaDOS (Itt azt az útvonalat adjuk meg, ahol az a dms-ünk található, amelyik nem nyit ablakot. Én ezt át-neveztem az itt látható névvel: /OMS OOS ViewDiz {1})

AmigaDOS Echo \*Press Left Mouse Button"

AmigaDOS Lmb

Ezek után már csak ki kell menteni a config-ot, és máris láthatjuk az Opusba visszatérve, hogy két buttonnal gazdagab-bak lettünk. Használatuk nagyon egyszerű: jelöljük ki egy Lha, vagy egy OMS kiter-jesztésű file-t, majd a megfelelő gombra clickolva megkapjuk a file-id az info-t, hogy mégis mit csinál az össztörmöltett program, ha kicsomagoljuk, és elindítjuk. IPerszo mindez csak akkor működik, ha van a file-unkban FILE ID.OIZ.)

Létezik még egy olyan file is, amit LhaDir.Opus-nak hívnak, és az Arexx-et használja. Ha a főbb buttonokat átlrjuk, hogy az LhaDir.Opus-t használja, akkor az LHA kiterjesztési file-okban törölhetünk, copyzhatunk, képet, szöveget nézhetünk meg úgy, hogy nem kell kicsomagolnunk a file-t. De ohhez meg kell lennie az előbb említett file-nak, és egy olyan buttonnal kell rendelkezünk, ami GetDir néven lnt (Mondjuk) és a következő beállítást tartal-mazza: Az Arexx névre állítjuk be a Command helyett a buttont, majd beírjuk, hogy REXX:LhaDir.Opus Getdir. A flag-eknél nem kell beállítanunk semmit. Ha ezt elvégeztük, akkor az Lha file-t kijelölve, majd a GetDir-re clickelve megkapjuk az Lha-s file tartalmát. Visszatérve a button-beállításra, Pl. a DELETE buttont a követ-kezőképpen állítsuk be:

Ahol a Command, AmigaDOS stc. utasítá-sokat állíthatjuk, ott tekerjük a gombot az Arexx felíratúra, majd írjuk be a követ-kezőt: REXX:LhaDir.Opus DELETE. Ez azt, jelenti, hogy a Delete utasítást innen fogja végzni, ezáltal az LHA struktúrából is tö-rölhetünk file-okat. Ugyanígy kell megcsi-nálnunk a Copy, Move, Rename, Makedir, Show, Play, LoopPlay stb., tehát a fontosabb, mindenkor használt alapbuttonokat.

Na, hogy most ezt lehtam jöjjön ismét egy-kéi felhasználói proggy. Először egy igen érdekes dologról, a videokazettára való mentésről írok, majd a cikket befejezem, mivel elérkeztünk a végéhez. Szóval a videóra való archiválás elég jó dolog, mivel nem kell lemezezn, és videokazettán tud-juk tárolni az egész wincsink tartalmát. Ez akkor előnyös, ha nincs két winchester-csatlakozónk, és ha bekrepál a winyó, vagy ne adj' isten vírusunk volt, akkor nem kell rohagální, hogy "Ta, haver hozd már át a wincsidet, mert elszálltak az anyagaim", hanem egyszerűen csak össze-kapcsoljuk a gépet a videójával, és mehet a töltés. Tulajdonképpen a videóra való arch-iválást felfoghatjuk egyfajta streameres megoldásnak is. Szükséges hozzá egy összekötőkábel (végül is ez az egyik leg-fontosabb dolog). A kapcsolási rajzot nem közzöljük, mivel az alkotó hozzájárulása kel-lene, ami még nincs, esetleg a következő számban már leltetőség lesz erre is. Szóval a kábel mellett még kell a Video Backup System nevezetű programocská, amelyből nekem az 1.5-ös AGA-s verzió van meg, és nem hiszem, hogy más verziószámú lé-



lezik, de ez csak az én szerény véleményem. Végül, de nem utolsósorban kell egy A1200-es, persze winccsivel, mivel ha ez nincs, akkor nincs mit learchiválni. Egyértelmű, nem? A program ahhoz képest, hogy meleg verzió (tehát AGA-s, mivel az A1200-esen az 500-as, 500+-os és 600-as gépekhez képest sokkal melegebbek a színek, elég csak megnézni pl. a *Chaos Engine*-t), összességben, négy szint lehet felfedezni. Vagy még annyit sem. Szerintem elkészíthetők volna frankóbban is. No de mindegy, a lényeg az, hogy lehet használni. Tehát begyűjti a főképernyő, ami az is marad, mert nincs se pull-down menü, se más kutyafüle. A bal oldalon különféle gombokat láthatunk, a jobb oldalon pedig az információk részt. A gombokon a következő feliratokat láthatjuk:

**Floppy Backup:** Ezzel egy-egy lemez tartalmát archiválhatjuk le. A szokásos módon először rákérdez minden marhaságra, aztán indulhat a videó (Nein a banzái) (Yikes! — Getto).

**Floppy Restore:** Ez érdekes módon az előző funkcióra ellentett cuccok visszatöltésére szolgál.

**File System Backup:** Na ez az a funkció, amellyel a winchesterről file-okat, vagy

egész könyvtárakat jelölhetünk ki backupolás végett. Megnyit egy requester-t, ahol kijelölhetjük a nekünk kellő directory-kat.

**File System Restore:** Mily meglepő, ez az előző ellentettje.

**File System Verify:** Ezzel tudjuk ellenőrizni, hogy a felvétel sikerült-e.

**Log File:** Ezzel egy olyan file-t készíthetünk a winccsre, amiben elraktározza a program a backup-ok tartalmát info stílusban. Itt térek ki arra, hogy a VBS a videokészítéskor egy képet készít az elejére, amiről megtudhatjuk a kazetta tartalmát számítógép nélkül is. Ez úgy néz ki, hogy herakujuk a kazit a videóba, majd elindítjuk, és pár másodperc után megjelenik egy felirat, ami tudatja velünk, hogy mi található a kazettán (ha azt a feliratot látod, hogy Erotikus Fantáziák, vagy valami hasonlót, akkor valami elfrontottál...).

**Delete Log File:** Ezzel letörölhetjük a nem kívánatos Log File-unkat.

**Update Log File:** Felfrissíthetjük a Log File-t.

**Create New Log:** Új Log File-t készíthetünk.

Az utolsó button a **Quit VBS**, amivel kiléphetünk a munkapadba. Hasznos kis proggy ez, de mindenki saját maga döntse el, hogy megbízik-e benne vagy sem. Van aki esküszik rá, van aki átkozódik miatta, na mindegy. Mi foglalkozunk mással,

Itt a rovat végén említeném meg egy barátom zseniális safe programját, amely saját fejlesztése, és valójában egy érdekes módon megírt **encryptor**. Az **encryptor**-okról azt kell tudni, hogy egy egyfajta password-os védelmi rendszer, ami akkor fontos, ha az adatainkat meg szeretnénk védeni mások kíváncsi szemé elől. Pl. Saját fejlesztésű programjainkat, magánjellegű textfile-okat stb. Ez az újfajta védelmi rendszer annyiból áll nagyvonalakban, hogy több a partíciós táblát, és még a **HDToolBox** sem ismeri fel a winyót, mert azt írja ki rá, hogy **Unknown**, de emellett boot-ol a rendszerpartícióra. A következő rovatban a szokásosító eltérően, megszólal a készítő, és bővebb tájékoztatást ad a programról, hogy mit mikor miért csinál. Addig is jó **Opus**-ozást kívánok mindenkinek.

• Evil Csika

# PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
WERNER ZSOLT (DADA)

Szia mindenkinek, először is egy örömhírről kezdném — igen, végre nekünk is van **Freenet**-ünk! A részletekről alább szólnék. Aztán itt lesz még? Temérdek profibbnál profibb rutin és ötlet... Jó szórakozást! Kicsit sok anyag jött össze, megint volt mit vagdosni.

Még egy dolog bevezetőként: úgy próbálom ezt a **PC**-infót összehozni, hogy minden számban legyen 2-3 **COOL**, eredeti (a témát még nem tárgyalta sem a **CoV**, sem más mag), rövid rutin, amelyek önmagukban is futásképesek, de természetesen nagyobb iróba/demóba is befűzhetők. Fordításuk a **TASM** név, majd **TLINK /U** név parancsokkal töltjük (a /t-t akkor írjátok be a **Turbo Link**-nek, ha külön jelezzük, hogy **COM** file-ról van szó). Másik dolog a **C65**-ök kérdése, amiről jópárán kérdeztek — nos, régen elkaptoktát az a pár száz darabot, amit kiadásítottak — azt ajánlom, olvassátok az **Usenet**-et (ami a **Freenet Hungary**-n át máj mindenki számára elérhető) [comp.sys.cbm.newsgroup-j@t](mailto:comp.sys.cbm.newsgroup-j@t), hátha valaki el akarja adni (nem hinném — én mindenesetre egyetlen ilyen hirdetéssel nem találkoztam azidáig, pedig rendszeresen olvasom a **group**-ot). Ha jól emlékszem, vagy az **EXE**-ben, vagy az **Arvutimaail**-ban két eszméletlen cool észt **PC**-s fop, az **EXE** a legtöbb nyugati magot lenyomja — na itt egy rendelési cím is: [elf@elf.ee](mailto:elf@elf.ee), ne mondjátok, hogy eltitkolom kedvenc magjaim haszerzés forrását :-)) volt egy cikk a **C65**-ök jövőjéről — de konkrétumot ők sem mondtak. Még egy dolog: mindenkinek ajánlom a köv. **FTP** site-ot: [129.171.68.2](http://129.171.68.2), login: **fip**, a **/dirk** könyvtárban van pár dolog (pl. az itteni források, magyar diskmagok, demók, egy általam írt egyetemi jegyzet az **InterNet**-ről stb).

## Csillagok

Meglehetősen közismert attrakcióról van szó, megvalósítása azonban némely de-

mókban onyhón szólna gyatra futásidő véletlenszám-generálás stb. Nos, egy kis elméleti elapozás, majd egy színvonalas rutin.

Először is, a csillagok mozgását **3D**-ról kell lekonvertálnunk a képernyőre, azaz **2D**-re. Ebből már látszik, amennyiben **3D**-ban írjuk le a csillag mozgását, az pontegyszerűen képernyőre rajzolható lesz, és a képernyő középpontjától (virtuális {0,0}) számított pozíciója, pillanatnyi, a keret felé irányuló sebessége, valamint fényessége attól a virtuális (nevozzuk **Z**-nek) távolságtól függ, ami elválasztja a képernyőt a csillagtól (kisebb távolság — gyorsabb mozgás stb.). El lehet szórakozni egy globális zoom bevezetésével is — ha ugyanis a képernyőkoordinátákat a következő módon számoljuk, akkor a **Zoom=1**-re (nincs korrekción) a **100**. képernyősor közelében csillag-túltengés lesz; **Zoom=2..4** pont megfelelően hozzá úgy közelebb a képernyő közepét, hogy minden irányban egyenletes lesz a csillagok eloszlása, és középpont sem lesz még zavaró, sőtét lyuk (a **PASCAL** véletlengeneráló programot ut. **Zoom=2**-re optimalizáltam — ekkor a képernyő közepének úgy **10** pont sugarú környezetében nem jelenhetnek meg csillagok — ezeknek ugyanis nem lenne elég idejük arra, hogy előjérk a keretet, hanem előbb megszűnnének, ami bizony igen csúnyácska). A **Zoom=0.5** szintén felettébb érdekes (mint egy repülőszimulátor, leszálláskor) — lásd a :\*\*\*\***Zoom** kommentet (boldol sort, az **SHL**-t cseréljétek **SHR**-re.

$ScXpos = Zoom * Xpos / Zpos$

$ScYpos = Zoom * Ypos / Zpos$

Törmészetesen érdemes bitléptetéssel megoldani a zoomolást — vagy máj etve úgy átlátni a **PASCAL** programot, hogy máj ott osszunk le/szorozunk fel (futásidőben ez **3** órajel nyereséget jelent) >=386-on. Itt említem meg, hogy egy **IMUL** átlag **20** órajel veszteséget okozna.

Törmészetesen a képernyőn levő csillagok

kat tömbben tároljuk, s ennek rekordjaiba az aktuális **X**, **Y** pozíciót, a pont előző pozíciójának offsetét és a fényességet írjuk; innen folyamatosan töröljük a képernyőről kilépett csillagok bejegyzését lezután nem rendezzük a tömböt, ez mindenképpen megéri, hisz a veszteségünk csak az lesz, hogy üres tömbbelemet **KERESNÜNK** kell majd, míg időnyereségünk ezzel szemben óriási. Amennyiben van még a tömbben hely (a **MaxNumOfStars** nagyobb, mint az aktív csillagok számát tartalmazó **ActiveStars**), akkor oda egy előre elkészített tömbből benyomunk egy **X** és egy **Y** értéket (a **Z**-t maximálisra állítjuk — max. távolság az élettartam kezdetén), színárnyalatot is választunk a csillag számára, majd persze **inc(ActiveStars)**.

A mozgatas során a tömbbelem által meghatározott **X**, **Y** pozícióról törljük a régi pontot; **X**, **Y** új értékének számolása (check:  $Z > 0 \Rightarrow X * 256 / Zpos < 87ff$ , nullával osztás, ill. túlcsoordulás) és érték tartomány-ellenőrzés. Ha még képernyőn van a pont, úgy megnöveljük a fényességét **IZ** — amit ezután eggyel csökkentünk — függvényében és kirajzoljuk.

A **Z** függvényében csökkenő fényesség előállítására úgy oldattatik meg, hogy az **ActiveColor**=**BaseColor**+**Zpos**/**256** képlet által megszabott értéktartományon belül delimáljuk a **VGA** **256** színét. Egy kis matek; ha **16** fényességértéket akarunk (ami bőven elég minden színárnyalathoz rendelni, akkor a kezdeti **Z** értéket **16\*256**-ra kell választanunk).

Mint máj említettem, édeimesebb a random számokat táblázattal megadni, hogy azt hogy generáljuk, az általában tökémindegy. Lehet **RND**-vel, lehet úgy, hogy pl. egyenletesen, egyesével növekvő tömböket hozunk létre egy **FOR**-al, amelynek elemeit aztán összekeverjük stb. Én az előbbi használtam. A táblázat mérete szintén nem életbevágó — **60** **70** integer feletti már nem nagyon mozognak azonos pályán a pontok. Az értéktartományról: zárjuk ki a

túl kicsiny abszolút értékű pontokat, valamint a Zoom értékének függvényében generáljuk a random számokat.

Következzék a véletlenszámokat tartalmazó include file-t előállító program listája!

```
const ActiveStars = 400;
TooLow = 5;
Highest = 200;
var OutFile: text;
i: integer;
TheLastByteInASCIInTheCurrentRow:
  byte;
RandNummy: integer;
begin
  TheLastByteInASCIInTheCurrentRow := 0;
  assign(OutFile, 'StarBPos.dat');
  rewrite(OutFile);
  writeln(OutFile, 'BegPosRandTable dw 0');
  for i := 1 to ActiveStars do begin
    if TheLastByteInASCIInTheCurrentRow = 0 then
      write(OutFile, 'dw ');
    inc(TheLastByteInASCIInTheCurrentRow);
  end;
  repeat
    RandNummy := (Random(Highest * 2) - Highest);
  until (abs(RandNummy) >= TooLow);
  write(OutFile, ord(RandNummy):4);
  if TheLastByteInASCIInTheCurrentRow < 10 then
    write(OutFile, ',');
  else begin
    write(OutFile, #13, #10);
    TheLastByteInASCIInTheCurrentRow := 0;
  end;
  {for i}
close(OutFile);
end.
```

Ennyi alapozás után máj nem okoz gondot a következő program értelmezése sem (fordítás előtt term. a fenti PASCAL rutint futtassuk le, hogy a random táblázat rendelkezésre álljon!). A code COM-ra is fordítható.

```
main_seg segment byte public
  assume cs:main_seg; ds:main_seg
  .386
LOCALS :feltételes ugrás-túlcsordulás ellen
org 100h
START: JMP ENTRY
INCLUDE StarBPos.dat
; kezdő Randomértékek
; most definiáljuk az egy aktív pontot
leíró struktúrát
StarStruc STRUC
  X dw 0
  Y dw 0
  Z dw 0
OldDi dw 0
; a screenről törölendő pont, a000:XXXX
formátumban (Di; azért ilyen taramuci a neve, mert a Di regiszterrel címezzük a képernyőmemóriát)
ActiveColor db 0
; a pont kezdőSZÍNE — a fényességet
minden lépésben külön számoljuk.
StarStruc ENDS
```

```
StarStrucSize = 2 + 2 + 2 + 2 + 1
; a fenti struktúra mérete — a tömbábrítás
érdekében
```

```
WidthOfScreen EQU 320
HeightOfScreen EQU 200 ;hol a border?
```

```
NumRnds EQU 400
; hány random számunk van az adatfile-
ban?
MaxZpos EQU 4096
; már láttuk, miért épp ennyi (16*256)
MinZpos EQU 2
MaxAllowedNumOfStars EQU 190
NumColors EQU 5 ; hány alapszín van?
```

```
StarMovingSpeed dw 20
; milyen gyorsan mozogjanak a csillagok?
StarMovingMaxSpeed EQU 90
; a képernyő szélénél ne lépünk túl egy
```

adott sebességet a 'darabosság' elkerü-  
lése érdekében

```
; most két kezdőpointert definiálunk;
mindkettő a random táblázatra mutat.
Értékük közömbös, csak az a lényeg,
hogy ne legyenek egyenlők.
Xindex dw 0
Yindex dw 1
Cindex dw 0
; az első csillag színe a ColorChart leg-
első kettős indexén át címeződik.
ColorChart db 0,16,32,48,64,80
; az a másodlagos index a kezdőszínekre.
Stars StarStruc
  MaxAllowedNumOfStars OUP (< >)
; felépítettük a tömböt a fent tárgyalt re-
kordokból
NumActive dw 0
; hány képernyőn levő csillagunk van?
; most definiáljuk az alapszíneket: ne le-
gyenek túl ríktóak :-). Legegyszerűbb a
FIRE-rutinnál már látott FOR-ciklust (itt
fordításidejű makró) alkalmazni.
Palette db 3 dup (0)
; feketé a nem látható pontok színe
i = 15
REPT 16
  db 2*i,3*i,4*i
  i=i+1
ENOM
i = 15
REPT 16
  db 2*i,2*i,4*i
  i=i+1
ENOM
i = 15
REPT 16
  db 3*i,3*i,4*i
  i=i+1
ENOM
i = 15
REPT 16
  db 3*i,2*i,4*i
  i=i+1
ENOM
i = 15
REPT 16
  db 3*i,3*i,3*i
  i=i+1
ENOM
i = 15
REPT 16
  db 2*i,4*i,3*i
  i=i+1
ENOM
```

```
FindPlaceAndPutTheNewStar PROC NEAR
; helyet keres az új pontnak és beállítja
az alapparamétereit.
pusha
mov ax,cs
mov es,ax
mov ds,ax
cmp [NumActive],
  MaxAllowedNumOfStars
; van-e még hely egy új csillagnak?
jae NoPlaceForNewStar
; keresés — végtelenül egyszerű?
mov si,0
MaybeTheNext:
  cmp word ptr (Stars.Z + si),0
  je FoundOne
  add si,StarStrucSize
  cmp si,
    MaxAllowedNumOfStars*StarStrucSize
  jb MaybeTheNext
  jmp NoPlaceForNewStar
FoundOne:
; SI épp egy üres rekord kezdetére mutat!
mov di,[Yindex]
; Yindex a véletlentáblát címezi — a
kezdő Y értéket onnan hozzuk át,
miután megdupláztuk — ne feledjük, a
táblázatot az előjelek miatt INTEGER
elemekből áll!
add di,di
mov ax,[BegPosRandTable + di]
; na itt jön a ****ZDOM! Elhagyható
utasítás, ha a PAS program átírjuk
(lduplázott értéktartomány stb.)
shl ax,2
mov [Stars.Y + si],ax ; elmentjük
mov di,[Xindex]
```

```
; és ugyanezt megismételjük a kezdő X-re
add di,di
mov ax,[BegPosRandTable + di]
shl ax,3
mov [Stars.X + si],ax

mov [Stars.Z + si],MaxZpos
; Z a maximumról indul
inc [NumActive] ; a számlálót megnöveljük
mov di,[Cindex]
; a színek közül nem random-módon, ha-
nem szép sorban választunk (increase!)
mov al,[ColorChart + di]
; az alapszín betöltése
mov [Stars.ActiveColor + si],al
; és elmentése
inc [Cindex]
cmp [Cindex],NumColors
; ha a sorrendben utolsó szint is kiosztot-
tuk, akkor visszaállunk az első színre
jb ThereAreEnoughColoursLeft
mov [Cindex],0
ThereAreEnoughColoursLeft:
inc [Yindex]
cmp [Yindex],NumRnds
jb YindexNotZero
sub [Yindex],NumRnds
YindexNotZero:
inc [Xindex]
cmp [Xindex],NumRnds
; végigértünk-e már az egész listán?
jb XindexNotZero ; még nem
inc [Yindex]
; a következő pont számítása: mind x-re,
mind y-re
mov ax,[Yindex]
cmp ax,[Xindex]
; még lecseckeljük a Xindex=?Yindex re-
lációt: ha teljesül, akkor az Y=1*X
egyenest mentén mozognánk, ami nagy
mennyiség esetén már nem tűzöttan
előnyös (ilyenkor egyszerűen eggyel
megnöveljük az Y leendő értékét)
jne OkNoDangerOfXequToY
inc [Yindex]
OkNoDangerOfXequToY:
mov [Xindex],0
XindexNotZero:
NoPlaceForNewStar:
popa
ret
FindPlaceAndPutTheNewStar ENOP
```

```
DisplayStars PROC NEAR
pusha
mov ax,cs
mov ds,ax
mov ax,0a000h
; ezt azt hiszem mindenki érti :)
mov es,ax

mov si,0
; minden csillagunk végighaladunk —
amennyiben a Z koordinátája 0-t tartal-
maz, akkor nem foglalkozunk vele to-
vább, hisz inaktív.
LetsDisplayTheNextOut:
mov cx,[Stars.Z + si]
or cx,cx
je InactiveStar ; inaktív bejegyzés
mov di,[Stars.OldDi + si]
; előhalasszuk a rekordból a törölendő elő-
ző mozgástáriszű screenpoint offsetcímét
mov byte ptr es:[di],0
; persze a screen címezzük, a 0. index a
feketé színre mutat.
cmp cx,MinZpos
; és itt ellenőrizzük azt is, nincs-e túl
közel a csillag — ha igen, Z:=0
j KillActualStar
mov ax,[Stars.Y + si]
movsx dx,ah ; Ypos-t 256-tal szorozzuk
shl ax,8
div cx
; a Z-koordinátával osztunk — lásd az el-
méletnél említett képletet!
add ax,HeightOfScreen/2
; az Y pozíciót 100-zal növeljük, hisz a
csillagok forrása (160,100)-ban van.
mov di,ax
cmp di,HeightOfScreen
; befér még a screenre?
jae StarNewCoordOverFlow
; nem, szintűgy leoltható
```

```

mul di,WidthOfScreen
;DI = Y*WidthOfScreen
;most X-re is elvégezzük a címszámítást
és a keret-ellenőrzést
mov ax,[Stars.X + si]
movsx dx,ah ;Xpos*256
shl ax,B
idiv cx ;Zpos-zal osztunk, és mint fenn...
add ax,WidthOfScreen/2
cmp ax,WidthOfScreen
jae StarNewCoordOverflow
add dx,ax
;DI = Y*WidthOfScreen + X (a000-XXXX)

mov [Stars.OldDi + si],di
;hogy majd megtaláljuk a később tör-
lendő pontot
;és a fényességet állítjuk Z függvényé-
ben — lásd a fenti képleteket!
add ch,cs:[Stars.ActiveColor + si]
mov es:[di],ch
;kr a screenre az adott színű ponttal
mov ax,cs:[StarMovingSpeed]
sub es:[Stars.Z + si],ax ;sebesség
InactiveStar:
add si,StarStrucSize
;a következő rekordra állunk
cmp si,
MaxAllowedNumOfStars*StarStrucSize
;ugyanakkor checkeljük, hogy nem lép-
tük-e még túl a rekordokat tömörítő
tömb max. méretét
jb LetsDisplayTheNextDot
popa
ret

StarNewCoordOverflow:
mov [Stars.Z + si],1
;Z = 1, szóval dec(Z) után pont inakti-
váljuk a pontot.
jmp short InactiveStar
;vissza az előző rutinra
KillActualStar:
mov [Stars.Z + si],0
;az aktuális csillag törlése
dec [NumActive]
jmp short InactiveStar
DisplayStars ENDP

ENTRY:
mov ax,cs
mov ds,ax
mov es,ax

mov ax,0013h ;320x200x256
int 10h
;kilökdjük a palettát a VGA kártyára
mov dx,offset Palette
mov ax,1012h ;palettatírárs
mov bx,0
mov cx,256 ;mégpedig az egész palettát
int 10h

MainProgLoop:
call FindPlaceAndPutTheNewStar
call FindPlaceAndPutTheNewStar
;1 lépésben 2 új pontot rajzolunk a kép-
ernyre
mov dx,3dah
;és várjuk a függőleges visszafutást, majd
annak végét
VRT:
in al,dx
test al,B
jnz VRT
NoVRT:
in al,dx
test al,B
jz NoVRT

call DisplayStars

mov ah,1 ;nyomtunk vmi gombot?
int 16h
jz MainProgLoop ;nem
mov ah,0
int 16h
;van itt még egy szokásos gyorsító-
lassító bill. figyelés is
cmp al,"+"
jne NoFaster

inc [StarMovingSpeed]
cmp [StarMovingSpeed],

```

```

StarMovingMaxSpeed
jne MainProgLoop

mov [StarMovingSpeed],
StarMovingMaxSpeed
jmp MainProgLoop

NoFaster:
cmp al,"-"
jne NoSlower

dec [StarMovingSpeed]
cmp [StarMovingSpeed],0
jge MainProgLoop

mov [StarMovingSpeed],0
jmp MainProgLoop

NoSlower: ;se nem +, se nem -: kilépünk
mov ax,0003h ;80x25x16
int 10h
mov ax,4c00h
int 21h ;DOS

main_seg ends
end start
END

```

### Filled-polygon rutin

Először minden komment nélkül lenyomok itt egy filled-polygon rutint (by Psycho/TSI), aztán majd jön egy későbbi magyarázat is...

Ha a stultizot beírjátok és lefodítjátok obje-  
re, akkor utána extern funkcióként elérhet-  
tek, olcoz miután összelinkeltek a saját  
programotokkal.

Ellenben, ha valaki kódát egy object kira-  
kól, akkor jobb a függvényt a poly kirakó  
köré építeni, vagy azt beilleszteni. Nagy  
számú polygon esetén egy call optimális  
esetben is 7\*polygon (386) órajel ciklust  
igényel. 500 polygonnál hmmm, kicsit sok,  
nem? Nem beszélve a járulékos utasítások-  
ról.

Sorry, talán egy kicsit érthetetlen lesz,  
ugyanis optimalizálva van. Sajna, kedves  
DADA most szólt (DAOA: na igen, megint  
túl sok időt szántam el (?) az IRC-n, és la-  
zártá után jöttem rá, hogy még egy sort  
sem kódoltam a köv. CoV-ba...), hogy írjak  
má' valamit, és ezt találtam a legértelme-  
sebbnek. Persze van még rajta javítani va-  
ló, ennek ellenére megítésem szerint na-  
gyon gyors... Tudjátok mennyit lehet javí-  
tani a sebességen optimalizálással??  
A source lassan másfél éves lesz, de talán  
még most is viszi a pálmát. I hope...  
Mint látható, 386 code, tehát főleg  
leveleket írni, hogy má' nem megy XT-n.

```

;Psycho/TSI Alive! (C) '93
PUBLIC PUTPOLY320
PUBLIC V1_X
PUBLIC V1_Y
PUBLIC V2_X
PUBLIC V2_Y
PUBLIC V3_X
PUBLIC V3_Y
PUBLIC POLYCOLORW

```

```

.386 ;Ez mi??
.MODEL USE16 SMALL
.DATA

```

```

V1_Y DW 0
V1_X DW 0
V2_Y DW 0
V2_X DW 0
V3_Y DW 0
V3_X DW 0

```

.CODE

```

MAKELINE320
MACRO
MOV WORD PTR CS:ENDML320 + 1,CX
MOV WORD PTR CS:ENDML3202 + 1,DI
CMP CX,DI

```

```

JGE SHORT NOXCHGCAML320
XCHG CX,DI
NOXCHGCAML320:
CMP CX,319
JBE SHORT CXNG320
JNG SHORT ENDML320
MOV CX,319
CXNG320:
CMP DI,319
JBE SHORT AXNG320
JG SHORT ENOML320
XOR DI,DI
AXNG320:
SUB CX,DI
ADD DI,DX
POLYCOLORW:
MOV EAX,0FFFFFFFH
SHR CX,1
JNC SHORT NOEVENCXML3201
STOSB
NOEVENCXML3201:
SHR CX,1
JNC SHORT NOEVENCXML3202
STOSW
NOEVENCXML3202:
REP STOSD
ENDML320:
MOV CX,0FFFFFFFH
ENDML3202:
MOV DI,0FFFFFFFH
ENDM

PUTPOLY320:
MOV DWORD PTR CS:PPEAX + 2,EAX ;1
MOV DWORD PTR CS:PPEBX + 2,EBX
;Most mit nézel
MOV DWORD PTR CS:PPECX + 2,ECX
;olyan muján??
MOV DWORD PTR CS:PPEOX + 2,EDX
MOV DWORD PTR CS:PPESI + 2,ESI
MOV DWORD PTR CS:PPEDI + 2,EI
MOV DWORD PTR CS:PPEBP + 2,EBP
MOV ESI,DWORD PTR V1_Y ;3
MOV EBP,DWORD PTR V2_Y
MOV EDI,DWORD PTR V3_Y
CMP SI,BP
JLE SHORT V1_TO_V2
XCHG ESI,EBP
V1_TO_V2:
CMP SI,DI
JLE SHORT V1_TO_V3
XCHG ESI,EI
V1_TO_V3:
CMP BP,DI
JLE SHORT V2_TO_V3
XCHG EBP,EDI
V2_TO_V3:
MOV DWORD PTR V1_Y,ESI
MOV DWORD PTR V2_Y,EBP
MOV DWORD PTR V3_Y,EDI
MOV WORD PTR
CS:PUTPOLY MCIX + 2,BP ;2
MOV WORD PTR CS:TO_WV3_Y + 2,DI
MOV AX,WORD PTR
CS:POLYCOLORW + 2
MOV WORD PTR
CS:PDLYCOLORW + 4,AX
MOV CX,V1_X ;4
XOR AX,AX
MOV DX,AX
MOV BX,DI
SUB BX,BP
JE SHORT NO_OP_WV23
MOV WORD PTR
CS:TO_WV23 MREM + 1,BX
MOV BYTE PTR
CS:TO_WV23 RA + 5,47H ;4,1
MOV AX,V3_X
SUB AX,V2_X
CWD
IDIV BX
JS SHORT NO_OP_WV23
MOV BYTE PTR
CS:TO_WV23_RA + 5,4FH ;4,2
NEG DX
NO_OP_WV23: MOV WORD PTR
CS:CHG WV23 + 5,AX
MOV WORD PTR
CS:TO_WV23 REM + 5,DX
XOR AX,AX ;5
MOV OX,AX
SUB BP,SI
JE SHORT NO_OP_WV2
MOV WORD PTR

```

```

CS:TO WV2 MREM+2,8P
MOV BYTE PTR CS:TO_WV2_RA,47H
MOV AX,V2_X
SUB AX,CX
CWD
IDIV BP
JS SHORT NO_OP_WV2
MOV BYTE PTR CS:TO_WV2_RA,4FH
NEG DX
NO_OP_WV2: MOV WORD PTR
CS:NOOVWV3+2,AX
MOV WORD PTR
CS:TO_WV2_REM+2,DX
XOR AX,AX;6
MOV AX,AX
MOV BX,01
SUB BX,SI
JE SHORT NO_OP_WV3
MOV WORD PTR
CS:TO_WV3_MREM+2,8X
MOV BYTE PTR CS:TO_WV3_RA,41H
MOV AX,V3_X
SUB AX,CX
CWD
IDIV BX
JS SHORT NO_OP_WV3
MOV BYTE PTR CS:TO_WV3_RA,49H
NEG OX
NO_OP_WV3: MOV WORD PTR
CS:TO_WV3_INT+2,AX
MOV WORD PTR
CS:TO_WV3_REM+2,OX
MOV AX,SI;7
MOV OX,SI
SHL AX,8
SHL DX,6
AOD DX,AX
MOV DI,CX
MOV BYTE PTR CS:NO+1,OFFSET
PUTPOLY MCIC:(NO+2)
PUTPOLY MCIC:
CMP SI,0FFFFH ;""-Hát
em' meg mit???
JE CHG WV23 ;6,2
NO CHG WV23: CMP SI,199;8
JA "" SHORT NOONSCREEN
MAKELINE320 ;9
NOONSCREEN:
INC SI;10
TO WV3 INT:
AOD CX,0FFFFH
TO WV3 REM:
SUB BX,0FFFFH
JNC SHORT NOOVWV3
TO WV3 MREM:
AOD BX,0FFFFH
TO WV3 RA:
INC CX
NOOVWV3:
AOD OI,0FFFFH
TO WV2 REM:
SUB BP,0FFFFH
JNC SHORT NOOVWV2
TO WV2 MREM:
AOD BP,0FFFFH
TO WV2 RA:
INC DI
NOOVWV2:
AOD DX,320
TO WV3 Y:
CMP SI,0FFFFH
NO:
JNG SHORT PUTPOLY_MCIC ;11
PPEAX:
MOV EAX,0FFFFFFFFH
PPEBX:
MOV EBX,0FFFFFFFFH
PPECX:
MOV ECX,0FFFFFFFFH
PPEDX:
MOV EDX,0FFFFFFFFH
PPESI:
MOV ESI,0FFFFFFFFH
PPEDI:
MOV EDI,0FFFFFFFFH
PPEBP:
MOV EBP,0FFFFFFFFH
RET
CHG WV23: MOV WORD PTR
CS:NOOVWV3+2,0FFFFH ;12
TO WV23 REM: MOV WORD PTR
CS:TO_WV2_REM+2,0FFFFH
TO WV23 RA: MOV BYTE PTR
CS:TO_WV2_RA,47H

```

```

MOV BYTE PTR CS:NO+1,OFFSET
NO CHG WV23:NO+2
TO WV23 MREM: MOV BP,0FFFFH
MOV WORD PTR
CS:TO_WV2_MREM+2,8P
MOV DI,V2_X;Ap'uuul Most akko' tudak
vele
JMP NO_CHG_WV23; játszani?
END ;Ezt vártad a legjobban...

```

A fordítást TASM V3.1-gyel végeztem, lehet, hogy a MASM nem csápi ezek PSEUDO-kat, de elvileg tudnia kellene... Bizonyára nagy boci szemekkel néztek a listát, de sajna ahhoz, hogy speedy legyen, kell egy kis önmódosítás. Tuti, hogy niegy, ha nem került bele nyomda lába. Ezt legom használni az új Scannerben, igaz kissé jobban megkutyulva... A filezés *chunky* módban inuk'szik, ha valakinek van kedve a makeline inakról átláthatja *four-chipme*. Miért van makróban a vonalhiúz? Így talán egy kicsit áttokinthetőbb a rutinhoz képest. Az *output buffer* helyét az extra szegmens mutatja. Mivel bármilyen geometriai alakzatot meg lehet határozni háromszögek iterációjával, és mivel ez a leggyorsabb, ezt használja szinte minden *polygon* rutin. Egy négyzetet pl. le lehet írni két háromszöggel, míg a *squad-polygon* algoritmus kissé bonyolultabb. Persze nem érdemes, egy gömböt háromszögekkel meghatározni, mivel minden nőtörből kör az alakja, anínek viszont elég gyors algoritmus a van, de ha ányákolni kell a gömb felszínét, vagy texturázni kell, akkor érdemes megvalósítani a háromszög-iterációt. A rutin konzokvensen végighalad a V1 és V2 (rendezés utáni értéke vonatkozók) között. A háromszög alapjól vesszük a V1,V2 szakaszt, ez nem fog változni a ciklus során. Ellenben a V3 — mivel nem olemé V1,V2 szakasznak — miatt külön kell számolni a V1,V3 és a V3,V2 oldalakat. Tehát irányítangenssel külön-külön meg kell határozni a (V1,V3), (V2,V3) és (V1,V2) oldalakat. Ha netalántán a (V1,V2) síkon lenne a V3, akkor a változó gyakorlatilag használaton kívül lesz, bár magában a ciklusban ez nincs szelektálva.

A változók:

POLYCOLORW a *polygon* színe word-ben, tehát nyugodtan lehet két különböző színnel fillozni, szép pepitára...

V1_X	Az első pont abszcisszája.
V1_Y	Az első pont ordinátája.
V2_X	...
V2_Y	...
V3_X	...
V3_Y	...

Mivel a *polycolorw* egy CS offset, ezért érdemes a következővel kiegészíteni:  
**POLYCOLOR = WORD PTR**  
**CS:POLYCOLORW+2**

Ezzel sikeresen elkezdhető a "Má' nem működik apu?" című kérdés, hiszen nem juk lefelől az op. code-ot. Persze ha valaki odafigyel, ez nem fordulhat elő.

1.: A rutin belépésekor, a regiszterek tartalmát nem a stackbe menti, hanem a codeba. Ha megnézték egy órajel táblázatot, látni fogjátok, hogy miért: maga a *PUSH-POP* utasításpáros 386-on 6 órajelciklusba kerül, míg így csak 4-ba, 486-on a különbség még jobban kiéleződik. Egy olyan rutinnál, ami sokszor hívódik meg egymás után, ennyi is számlt. A MOV utasítás használatakor, ha esetleg nem *immediate*-t használunk, akkor egy ún. *register code* az első, majd ezután jön az op. code (8B), tehát az utasítás két byte plusz operandus. Mivel az offset cím (PPEAX) magát a *commandot* mutatja, ezért még két byte-al növelni kell (PPEAX+2). Na mindegy, szón sorjában elmentjük a regiszterek tartalmát...

2.: A vertex rendezése ordináta alapján. Az első változó páros (V1) logja tartalmazni a kiindulási koordinátákat, a második az esetleges irányváltózás pozícióját, míg a harmadik a végpontot. Erre pont megfelelnek a 32-bites regiszterek, a két word típusú adatot együtt mozgatjuk egy szimpla *XCHG* utasítással. Ja, ha lehet, ne változtassátok meg a változók sorrendjét...

3.: Az alapvető változók *inicializálása*. Kot-tó a tölciklusba megy az előbb vázolt módon.

A *polygon* színét átkonvertálja *dword* típusúra, hogy *STOSD*-al lehessen fillozni, ez nálam kb. 10% sebességnövekedést eredményezett, persze 386 SX-en talán észrevehetően lesz a duplaszó használata.

Ha valaki *four-chainen* törli a tajót, akkor nyugodtan kiiktathatja...

A *PUTPOLY MCIC* a ciklusfeltételt, tehát ekvivalens *V3 Y-V1 Y*-nak.

A *NO CHG WV23* "szabályozza" a második háromszög értékelnek az inicializálását. Ej be szóp...

4.: A V2,V3 szakasz iránytangensének meghatározása. Az eredményt, a hányados és a kvóciens is felhasználjuk a következőképpen: az AX-ben lévő érték, osztás után, a hányados, ezt mindon egyes lépésekor a ciklusban hozzáadjuk az előző pozícióhoz. Viszont a maradékkal egy változón végzünk műveletet, melynek a határértéke az osztandóval egyenlő és ha többszorosítás van, az előjelnek megfelelően csökkentjük vagy növeljük a pozíciót.

Mivel két előjel van, s ezeknek egy-egy művelet felel meg, a codeba liunk egy *DEC* vagy egy *INC* utasítást (4.1,4.2). Itt van néhány láma dolog, de fi'ncnak sincs kedve kijavítani, ill. módosítani. Működni működik, s nom *Pascal* sebességgel IOopps! Sor'y pacalosok).

Bár ez valamelyest különbözik a többihez képest. Itt az eredményt nem a ciklusmagba mentjük, hanem egy olyan mellékágba, amely csak egyszer hívódik meg az egész végrehajtás során. Persze nyugodtan lehetett volna a ciklusba építeni ezt a rutint, de a feltételvizsgálat (6.2), ha feltételt teljesít, 7 órajelciklust igényel, ha pedig hamis, akkor csak kétőt. Tehát, ha a ciklusmagban lenne a változó módosítás, akkor *TO WV3 Y 1* alkalommal 7 órajelciklust igényelne, ám a mostani megoldással csak 2 ciklust használ. Kompiendo?

5.: Akácsak az előző, de ez az V1,V3 szakasz iránytangensét számolja, amit az egész cikluson keresztül use-olunk. Ezt viszont már a ciklusba lijuk.

6.: Mint az 5., csak az alapot kalkulálja...

7.: A kezdő offset egyenlő *V1 Y\*320*, szorzás nincs, van viszont *shl*, azaz biteltolás balra. Így *V1 Y<<8* (*\*256*) + *V1 Y<<6* (*\*64*) hatásában megegyezik egy mul-lal, csak mindezt 4 koksx alatt...

Ezek után van egy rettentő csini utasítás... Egy relatív címet írunk a *JNG* utasításhoz, hogy tudjon hova ugrálni, s mivel ez a lutas során megváltozik, sajna ez okból ismét felül kell lni.

8.: Ha Y előjel nélkül nagyobb, mint 199, nem rakjuk ki a vonalat. Azaz, ha az Y negatív nagyobb mint 7FFFh) ugrikunk.

9.: Talán ez leglábbabb rész az egészben... Ha a két abszcissza, amely között egy vonalat húzunk, nem megfelelő sorrendben van, akkor lelcseleljük őket. Esetleg ha még kilógnának a screenből, akkor megfelelően beállítjuk — és legnagyobb örömmünkre meghúzzuk a vonalat. Olcoz, ebben is kutyulni kell, hiszen különben nem lenne elég sz'r code.

A *STOSD* utasítás négy byte-ot rak ki egyszerre, tehát lehet négyvel osztani a két abszcissza különbségét. S még tovább is keverjük, mert hasonló lehet eljátszani a *STOSW* miatt,



10.: Kellenies módon én a listában csak néhány OFFFh található. Furás közben ezek az immediate operandusok lefelől tődnék a kívánt értékkel. Mivel immo, operandust használunk és nem külső változót, ezért utasításunként 4(1) kódszót nyertünk (386). 486-on csak 1 clock az elérés, de HAT ilyen memóriáhozáférés van... — minnek használunk külső változókat, amikor a kódba nyugodtan be lehet építeni azokat?

Mivel alapjában itt VAN a ciklusmag (ill. egy része), ezért szinte kötelező a regiszterek használata a változók tárolásához a sebesség miatt. Mint látható (vagy mégsem? :)), itt külön (felhasználási) a maradékos osztás output értékei, egyetlen apró eltéréssel; nem növeljük az aktuális maradékváltozót, hanem csökkentjük. Ha átvitel van (JNC), akkor hozzáadjuk a korábbi osztó értéket és növeljük vagy csökkentjük a pozíciót (INC/OEC). Itt írjuk felül a code-ot az új műveleti op code-dal, töltőleges nézni, hogy miért van a source-ban INC, ez változhat.

11.: A ciklusfejtétel egy elegáns JNG + SHORT RELATIVE ADDRESS utasításból áll. Ez utóbbi még felüliattatik... :) HA előjelesen ABOVE/EQUAL akko' vége a ciklusnak, ellenben ha nem, máig megy is vissza a ciklus elejére. Állat egy loop. Mire így, ilyen különös leködölja egy lószér, kiüliük a sérója... Hey kopszok, kopszok! :) (ki a IO! ég lopja a Waszlavik Gazembe Petőfi Velorex Sántán Sámán László dalszövegét? :) OADA; sorry, ha elfelejtettem 1-2 plusz nevet, régen volt '89 a maga feledhetetlenül remek Garázs-aival...)

Miután az anyátlan ciklus bevégezte, szépen visszamentjük a regiszterek tartalmát és RET.

12.: Itt van az a bizonyos mellékág. A harmadik oldal iránytangensét írjuk a code-ba, me' ezek után ezt használjuk, szintűgy INT,REM formátumban. Kell ezen kívül még az eredeti osztó, nosza rajta... Az a feltétel, ami által rde ugrottunk, nem szükséges, ez a NO labelen levő JNG ugrási címét átrjuk (11.), majd visszatérünk a ciklusba.

Bizonyára rendkívül érthető volt a comment...

Ja, ha egy relB-al viszi a feltételt az ugrást (nem jelez hibát a fordító), akkor használjon mindenki SHORT prefixet, mert (legalábbis nálam) hozzárt az ugráshoz még két nop-ot (90h), ami egyenlő egy XCHG EAX,EAX (90h) utasítással.

Attól, hogy ezt a rutint helyja valaki, még nem lesz world vector demoja... Pusztán demonstrációképpen van itt a source, hogy megmutassa a lehetőségeket. A lényeg, hogy NE ezzel villogj a barátaid előtt, hanem amit magad csinálasz. ;)

• Psycho/TSi Alive! (InterNet: s3057wei@sun10.vsz.bme.hu | Fido: Psycho@2:371/9 | IRC: psyc@IRC).

(OADA: Sorry Psycho, hogy kihúztam a SCANNER feltámasztásáról szóló részt, de egyrészt elfoglaltsággal valódnátok, másrészt kellett a CoV-hely más, szerintem érdekesebb dolgoknak, harmadrészt: 'az idő dönt'. A lényeg: kb. a karácsonyi parvey-ra jelenik meg az új SCANNER, olvassátok el etcetc).

## Freenet Hungary

(Ja, ezt a nevet én találtam ki, olyan coólosan hangzik... :)

Szóval, végre van megfizethető áron, normális (jelenleg 6 db 14400-as vonal) dial-

up lehetőségekkel rendelkező InterNet elérés lehetőség — mindenki számára (iadásul a CompuServe-nél sokszorta inkább megéri: hasonlítsuk a 900 Ft-os áradját a 100 Ft-oshoz, a 2400-as sebességet a 14400-aséhoz, az Usenet és az IRC használatának lehetőségét)!!! Itt egy lista az árakról. Persze modernes átlagcserek részére a 2. lehetőséget ajánlom. Itt szólnék még a tanulmányához, hogy nincs iskola nyírbái InterNet lehetőségek nélkül — tessék megdumálni a nyelvi — és számíték-tanárral, hogy bulizzák már ki a sulis számára az InterNet csatlakozást (ptáne az IRC-t!). Összeírogattam, milyen árakért milyen szolgáltatásokat kapunk:

1. Magán- és nyilvános levelezés (E-mail, Usenet)  
Havi díj: 1.200,-Ft + ÁFA  
Napi 60 perc  
Naponta max. 50 kByte magánlevél továbbítása, illetve fogadás.  
- A napi 60 percen felül idő minden megkezdett óránként 100,-Ft + ÁFA (a 2. pontnál is!)
2. Kísolgyasztói díj: IE-mail, Usenet, IRC, FTP, TELNET  
3.500,-Ft + ÁFA  
- Napi 60 perc
3. SLIP kapcsolat — 1 gép számára  
Egyszeri belépés: 35.000,-Ft + ÁFA  
Havi díj: 6.000,-Ft + ÁFA + óránként 500,-Ft + ÁFA
4. UUCP (helyi E-mail, Usenet)  
Egyszeri becsatlakozási díj: 25.000,-Ft + ÁFA  
Havi díj: 6.000,-Ft + ÁFA + 500,-Ft + ÁFA/MB, mindkét irányban
5. Bérelt vonall becsatlakozás (pl. iskoláknak!)

Cím: Odin Információs Szolgáltató KFT.  
Budapest, 1097  
Lónyay u. 43. IV/48.  
Tel: 218-1901, 216-5609.

## Némi kiegészítés

A CoV 44-ben valami olyasmit írtatok, hogy SVGA grafika esetén a video-memóriát 64K-s lépésekben lehet lapozni. Ez szerintem nem teljesen igaz. A mode information 04h-nál a 'window granularity' határozza meg, hogy hány k-s lépésekben lehet lapozni. Ez nálam (PARA0ISE) 4K. Így ha AX=4F05h-t DX=1-gyel hívom meg, akkor a 4-68K-s részt tudom megcímezni. Ha jól tudom, akkor az ATI és CHIPTec kártyákat sem csak 64K-s lépésekben lehet lapozni. Lehet, hogy fentebb nagy hülyeségeket írtam, de nekem ez igaznak tűnik.  
• Marx Oániel (danm@vrs1.isk.huninet.hu)

És még egy szó az én hülyeségemről: anno, a CoV 42-ben azt írtam a 131.130.39.10 6668 IP-című Telnet-elhető IRC szerverről, hogy nem érdemes tölteni VT100 emulációt kérni. Nos, OOS/Unix előtt ráértelmeztélve igenis hogy ajánlott ez (akkoriban ui. csupán VM/CMS alól használtam, ami egy kegyetlenül lamer (IBM) operációs rendszer, mert semmiféle VT-emulációt nem ismer a Telnet-je) — és minden hasonló IRC szerver vagy kliens esetében, kivéve a VM/CMS alattiakat.

• DADA

A minap, újranezve az ASS'94 írtót, nagy megdöbbenéssel vettem észre a Kone kritikán aluli scrollját. No, Oust@IRC komáké, akiket régóta ismerlek, mit alkottak? Inkább nem értkelem, a lényeg az, hogy azt hittem, 4 évvel ezelőtti code-ot látok. Ezért is gondoltam arra, nem ártana egy-két érdekes effektet bemutatni a VGA lehetőségeiből, valamint azt, hogyan érhetjük el annak a karakter-ROM-ját, ami szintűgy gyakori kérdés.

Akik még emlékeznek a C64 karakter-ROM-jának (az átlapolás miatt) meglehetősen nehézkes előérésére, azok nem lepődnek meg azon, hogy a VGA ROM-jában levő karakterek annak RAM címtartományába vannak belapozva, A000:0000-tól összesen 8 karakterkészlet. Először is mutatok rá példát, hogyan szedhetjük ki ezeket file-ba, amit aztán rendkívül egyszerű módszerekkel inódosíthatunk. Természetesen ezek egyszínű karakterek lesznek, de a lenti példában még ezek is nagyon jól mutatnak.

A karakterek a 2. bitplane-en vannak A000-tól (a mempage regiszterei := a000h-3ceh, reg.:06; a plane létsa: 3c4h, reg.: 02 (ui. vissza is íratunk a VGA kártyára: így DOS memória igénybevétele nélkül van lehetőség karakterkészlet-módosításra!); olvasása: 3ceh, reg. 04, 4. bit). byte-folytonosan (ezért a páros/ptlan memóriaelérés leírlandó — 3c4h/04/2. és 3ceh/5/4.). Minden karakter 32 byte magas (8 pixel szélesek!), így címük természetesen a000:0000, a000:0020 s. l. t. Megjegyzendő, hogy BIOS-on át is lehet a karakterkészletet olvasni/írni (11h), de hát az ember szereti kikerülni a BIOS-t... Nos, itt egy PASCAL rutin, amely byte-onként kírálja ezeket file-ba. Fontos tudni, hogy az adott monírtatartományon attól függően érhetjük el a 8\*16-os (VGA-400), 8\*14-es (EGA-350) vagy 8\*8-as (CGA-200) karakterkészletet, hogy épp milyen videomódbba állítottuk a képernyőt — ezt a 11h-s interrupttól lehet kérni, bővebb leírása az NG-okban, Help 4.\*-ban van.

```
uses crt; {a normális TextMode-ba
visszarakcsolás végett}
var i:integer;
f: file of byte;
begin
asm
mov ax,0003h
int 10h
mov ax,1112h {1111h-et írjuk, ha nem a
8*8-as, hanem a 8*14-es karakterkész-
let kell}
mov cx,256 {mind a 256 karakter átrírását
kérjük — döntő, ha nem az alap 8*16-os
charsetet akarjuk letölteni}
mov dx,0
mov bx,0000h
int 10h {húzzuk, ha a 16 char magas ka-
rakterkészlet kell}
end; {asm}
assign (f,'charxx.bin'); {xx=8, 14 v. 16}
rewrite(f);
portw[3ce]:=$0406;
portw[3c4]:=$0704;
portw[3ce]:=$0204; {2. bitplane}
portw[3ce]:=$0005; {páros/ptlan: ha el-
felejtjük átkapcsolni, minden 2. olvasott
byte 0 lesz}
```

```
for i:=0 to 255 do
for j:=0 to 15 do {a 15-öt írjuk át 13-ra,
ill. 7-ra, ha nem 16 magas karaktereket
olvasunk}
write(f,mem[($a000+i*2):j]);
```

```
portw[3ce]:=$0c06; {vissza 80*25-re
etc...}
portw[3ce]:=$0004;
portw[3ce]:=$1005;
portw[3c4]:=$0304;
textmode(c80);
end.
```

A bináris file-ből assembly-formátumú adatfile elkészítésére érdemes programot írni, s ez nem lesz más, mint a csillag-rutin PASCAL programjának egy kicsit módosított változata. Ez a program természetesen univerzális — így bármilyen bináris file-ből képes assembly formátumú ASCII adatfile-okat létrehozni.

{*ör*} (hogy REPEAT/UNTIL ciklussal olvassuk a hűssük a hűssük file-t)  
const DataNummyInOneRow = 14; {EGA-ra írtam, 16 magas karaktereknél javítsuk 16-ra, hogy áttekinthetőbb legyen, 8-nál 8-ra!}

```
var OutFile: text;
InFile: file of byte;
b: byte;
TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow:
byte;
begin
TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow := 0;
assign(OutFile, ParamStr(2));
rewrite(OutFile);
assign(InFile, ParamStr(1));
reset(InFile);
write(OutFile, 'OutData ');
repeat
if TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow = 0
then write(OutFile, 'db ');
inc(TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow);
read(InFile, b);
write(OutFile, ord(b):3);
if
(TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow <
>DataNummyInOneRow) and
(not(eof(InFile))) then write(OutFile, ',')
else begin
write(OutFile, #13, #10);
TheLastByteInASCIIInTheCurrentRow := 0;
end;
until eof(InFile);
close(outfile);
end.
```

Nos, állítsuk itt egy egész cool példa arra, hogyan lehet atraktív szinuszscrolit készíteni — **VGA nagyfelbontású** (640\*480\*16) grafikus üzemmódú képernyőn. Ebből már mindenki kitalálja, hogy bizony heveny OUT-olás lesz. Nem, ennnyire nem rossz a helyzet — ha megelégszünk 4 szín használatával (pl. diskmagokban), akkor gyakorlatilag a ciklusmagban semmilyen OUT-ra nincs szükség.

A program önmagát magyarázza, nem kell hozzá különösebb kommentár.

A szinusz tábla (SinTable lahellel; külön, helyhiány miatt, nem közöltem le) 256 byte-os, 0-255 értékekkel; kezdőértéke mellékes (érdemes a globális adatként definiált SinTablePointer-nek olyan értéket adni fordítások, mely a képernyőn kívüli indítja a mozgást — tehát, jelen esetben, amikor nagyobb szinuszértékhez nagyobb sorszámu pixel sor tartozik, címezzünk egy >200-al a szinusz táblában, (Gy.k. ha a szinusz táblát 128-as kezdettel (feltele indítva) számoltatjuk, akkor érdemes a SinTablePointer-nek 64 körül értéket adni, mert az ilyen kezdőértékű szinusz tábla 64-es offsetjénél lesznek a sin. értékek maximálisak).

```
main seg segment byte public
assume cs:main seg; ds:main seg
org 100h; hogy COM-ra is tudjátok fordítani
start: jmp entry
```

```
Colours db
0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
;rajzszín: zöld; háttér, keret: fekete
CurrentCharUpLeftPoint dw 0; fizikai, változó cím, az éppen kirajzolt karakter bal felső pontjának fizikai offsetcíme
PrevRowFirstCharUpLeftPoint dw 0; fizikai cím: 1. karakter bal felső pontja (törlés-hez)
SinTablePointer db 0; itt, vmint a másik inicializálásnál vegyük figyelembe a legfelső kommentnél írtakat!
WhichTextBlockToDisplay dw 0; há-
```

nyadik text sorban vagyunk? [OFFSET])  
SizeOfOneTextRow equ 50  
VerticalSizeOfOneChar equ 13

```
entry:
push cs
push es
pop ds
pop es; ds, es := cs: miatt ne, ha a COM a leggyorsabb?
mov ax, 0012h; 640*480*16
int 10h
mov dx, offset Colours
mov ax, 1002h; feltöltjük a 16 db EGA színt (ebből ügyis csak ketőt használunk, szóval a Colours lista tartalma mellékes lehet)
int 10h
mov dx, 3c4h; és kiválasztjuk frásra pl. a 3. bitplane-et
mov al, 2
out dx, al
mov al, 2
inc dx
out dx, al
MainCycle: mov dx, 3dah
Raster1: in al, dx; szokott kéthurkú visszafutás-várakozás
and al, 8
je Raster1
Raster2: in al, dx
and al, 1
je Raster2
mov ah, 2h; pl. lépünk ki SHIFT-re
int 16h
test al, 3
je CarryOn
mov ax, 3
int 10h
mov ax, 4ch
int 21h; exit
CarryOn:
call ErasePrevImage
call PutOutTheNewTextRow
jmp MainCycle
```

```
PutOutTheNewTextRow:
inc SinTablePointer; ez címezi a szinusz táblát
xor bh, bh
mov bl, SinTablePointer; A BX-szel címzett szinusz táblából olvassuk majd be AL-be a sin értéket
add bx, offset SinTable; SinTablePointer
mov al, [bx]; AX := új szinuszérték
xor ah, ah
cmp al, 255; ha kívül vagyunk a screenen (ebben a partikuláris esetben, amikor épp maximális a szinuszérték), akkor váltunk sort (itt egy darab 255-öt engedélyeztem (kézzel állítottam a SinTable-t) egy 255-ös ciklus alatt (ha több lenne, akkor esetleg 7-8 sorral előreugrana a text címzése, miközben nem is látunk a dologból semmit, mert a screenen kívül játszódik le az esemény))
jne NoNeedToChangeTheActualRow
add WhichTextBlockToDisplay, SizeOfOneTextRow
NoNeedToChangeTheActualRow:
mov dl, 80; 80 byte egy screensor-szóval a 0...255 szinuszértékeket letranszformáljuk a nekik megfelelő sorba
mul dl
add
```

```
ax, 3*8000 + (80-SizeOfOneTextRow)/2; beállítjuk a járulékos eltolást. Ha ul. szimmetrikus scrolt akarunk, nem 80 byte-nyi szövegekkel (kisebbséggel), akkor világos, hogy az esetleges függőleges eltolás mellett (80 byte egy sor; így ha pl. a 100. sorra akarjuk helyezni egy scroll legfelső pontját, akkor 80*100-zal kell növelnünk az offsetet — itt a 300. sorban kezdünk) a soron belül vízszintes eltolást is kell alkalmaznunk; (80-szöveghossz)/2.
mov [CurrentCharUpLeftPoint], ax; elmentjük mind az aktuális, mind a köv. lépésben törlést szolgáló változóba a fizikai kezdő offsetcímét (1. karakter bal felső sarok)
mov [PrevRowFirstCharUpLeftPoint], ax
mov bx, WhichTextBlockToDisplay; ez a pointer az épp kirajzolt szöveg megfelelő sorszámu blokkjára mutat.
```

```
A sormérettel növeljük minden SizeOfOneTextRow byte kiírása után
add bx, offset Text; és rögtön a textre állunk
mov cx, SizeOfOneTextRow; vili, SizeOfOneTextRow karaktert nyomunk ki
mov ax, 0a000h
mov es, ax; ES := a000
```

DisplayOneRow: xor ah, ah; ax-ben (AL) a kiírandó karakter lesz  
mov al, [bx]; BX: textet címezi!  
cmp al, 255; jelezük egy 255-byte-tal a szöveg végét!

je LetsStartAgain; yes, jmp to screeg initialization)

```
mov di, VerticalSizeOfOneChar; di := VerticalSizeOfOneChar- ezzel címezzük majd meg (offset char+ord*14 = a kellő karakter kezdőcíme) a karakter RAM-ot
```

```
mul di
mov si, ax
add si, offset CharSet; SI (=AX) már a konkrét DS (=CS):fontkezdő-re mutat
```

```
mov di, [CurrentCharUpLeftPoint]; DI: A000:xxxx, az aktuális karakter aktuális sora kirajzolásának kezdőcíme
```

```
push cx; a külső ciklus kinyom SizeOfOneTextRow karaktert, a belső pedig VerticalSizeOfOneChar pixelsort
```

```
mov cx, VerticalSizeOfOneChar
OisplayOneChar:
```

```
movsb; és 8 byte-ot, azaz a karakter egy sorát át is másoljuk a képernyőre.
```

```
add di, 79; mivel közben 8 pixelt, azaz 1 byte-ot előreleptünk, az adott karakter 2. sorának kirajzolásához már csak 79-cel kell növelnünk a screen offsetet
```

```
loop OisplayOneChar; VerticalSizeOfOneChar-szor ugyanaz
```

```
pop cx; és vissza a köv. karakter kirajzolására
```

```
inc [CurrentCharUpLeftPoint]; az előző karaktert teljes egészében kirajzoltuk, így 8 pixellel jobbra lépünk bal felső sarkának címétől, hogy a köv. karaktert rajzolhassuk
```

```
inc bx; textpointer: abban is a köv. karakterre állunk
```

```
loop OisplayOneRow
```

```
ret
```

```
LetsStartAgain:
mov SinTablePointer, 0
```

```
mov WhichTextBlockToDisplay, 0
ret
```

```
ErasePrevImage:
mov ax, 0a000h
```

```
mov es, ax
```

```
mov di, [PrevRowFirstCharUpLeftPoint]
```

```
mov ax, 0; természetesen 0-val törölünk
```

```
mov dx, VerticalSizeOfOneChar
ToOeleteOnePixelRow: mov
```

```
cx, SizeOfOneTextRow
```

```
ToDeleteMultipleRows: mov es, [di], ax
```

```
inc di
```

```
loop ToDeleteMultipleRows
```

```
add di, 80-SizeOfOneTextRow
```

```
dec dx
```

```
jne ToOeleteOnePixelRow
```

```
ret
```

```
text: db 'Just a lame test msg :) Greets
```

```
goes to everybody!'
```

```
OB' Viszlát mindenkinek!
```

```
db 'Ba***us, most aztán elmúltam
```

```
magam... semmi öt...'
```

```
db 'Istennem nincs, mit írhatnék ide. Na pápál'
```

```
db 0
```

```
include char13.dat; itt 13 magas karaktereket használtam, természetesen ez is flexibilis (a rutin egy db EOU átirása után képes 8/14/16/stb... magasságú karakterek kirakására is), lásd az EOU-kat. A 13 pixel magas karaktereket érdemes a 14-es karakterekből nyerni, az utolsó pixelsor elhanyagolásával,
```

```
main seg ends
end start
END
```

• mttt022@ursus.bke.hu, DirkGent@iRC

**486 DX2-66MHZ, 256 KC  
HURRICAN IDE, S3 VGA, SOUND BLASTER 16 HANGKÁRTYA  
8-MB RAM  
1,44 FDD, 420 MB HDD  
PANASONIC CD-ROM  
14" AXION COLOR SVGA**

**A KONFIGURÁCIÓ ÁRA MOST CSAK: 1000,- FORINT**

**ILYEN MÉG NEM VOLT!**

**EDDIG IS ÉRDEMES VOLT AZ ACOMP-NÁL VÁSÁROLNI, DE  
MOST MÁR NEM IS MEHET MÁSHOVA, PERSZE CSAK, HA  
NEM AKAR EGY OLYAN ALKALMAT ELSZALASZTANI,  
AMIKOR 1000,- FORINT BEFIZETÉSÉVEL 200.000,- FORINT  
ÉRTÉKŰ PC BOLDOG TULAJDONOSA LEHET!**

**NE HAGYJA KI!**

**SOHA NEM LÁTOTT AKCIÓ INDUL OKTÓBER 3-TÓL AZ  
ACOMP KFT-NÉL.**

**KÉRJE TÁJÉKOZTATÓNKAT ÜZLETÜNKBEN!**

**1134 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ ÚT 74/A.  
1122 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ U. 2.**





Ez az ősz is jól kezdődött. Az ember még jóformán ki sem heverte a nyári megpróbáltatások fákadjait, erre nesze neked, a fejedhez vágják, hogy máj a nyomdában van a szep-tembri CoV. Ezekben aztán megbízhat az ember. Ha ezt előre tudom, annálval többet teamelek le a dupla szám előtt, így maadt volna későbbre is, de kézd bánat. Bánatomat úgy tompítottam, hogy drszd bort, akaiom mondani sejt-és bort itam feiváltva. Azért felváltva, mert nem volt nálem opió. A delium tré-dance (ez a legújabb tánc, amit 12 korsz után járok) nullával kezdtem összeszedni magamat, és libaszoiba állítottam a ré-szemie félérakott leveleket. Az akadály megbénította a huda-posti tömegközlekedést, hí-íok szerint a B típusú jávedéki tornék (B-kávé) járatai is terelőrtón jáának, amíg a soiban-átás megszűnik. Talán az egyetlen kivétel a 49-es járat, ami a renifés vonalon jár, az más kórdés, hogy már megint késelt... Koncepcióm szerint a mostani és a következő két pofámban(DEL) számban összesen úgy 16 oldal posta kellene, mivel kb. ennyi felületen tudnám behozni a lemaradást, 1.0 tájékoztatás szerint ebben a CoV-ban még kb. másfél oldalam van hátra, ezért a felesleges csinosítást abból is lejeznm, tessék kéatom 1.0-ára levéldömpinggel megbombázní, hogy a CoV 50-berr 8, az 51-hen meg 6 oldal postát akartok, akkor év végéa helyre állhat az egyensúly.



## Mama's letter again!

Hály Konrboj end Adhórsz! ...Ja, én is szálhatok pár szót a mélyen tisztelt "FELELŐS ANYUKÁHDZ"? (Ez a szerencsétlen fickó itt azt várja, hogy azt mondjam: "Igen, természetesen, kedves Chris von Tamás!" — na jó, legyen meg az ő díme... — CoVboy) Reallv?... Tisztelt Szikini Sz., né! Remélem nem veszi rossz néven, hogy levelemmel zavarom, de úgy érzetem, hogy, ha egy, az újsággal semminemű kapcsolatban nem álló emberegyed billentyűzetet ragad, akkor az elég bizonyította annak, hogy az illetőnek már francosmódja elege lehet az Öntől óredő, inem minden alapot nélkülöző kinkábból. Ez csak álcázás volt, most jön az én igazi hangom: Egyébként Önnek teljesen igaza van. Én is ruhilem erre karakterhalmazt, amit egyesek UJSÁGNAK hívnak. Nekem is elő kellett fizetnem erre az "újságra". Szüleim azt mondták, ha nem rendezem meg, mindenemű anyagi támogatást megvonnak tőlem. De ez még semmi. Amikor olvasom a CoVboy Postát, mindig nádpálcával állok a fölöttem, és mutatják melyik poénra kell úgymond "róhágnóm", és ha nem hahótázom, akkor... Ah bocs! mitter, kihúzom. (Itt a hölgyem, erről beszéltem, mikor megpróbálok egy kicsit irodalmi nyelven beszélni, egyből utneki.) Szóval, ha nem róhágnóm, akkor IS útnak. Könyörgöm, ha ismet cseréljen ki engem a hárn. Én mindig csak az ES-t venném, és Bach-ot hallgatnám. Kérem srisszen!

...Ha nem is közlöd le, egy levélpostát lij, hogy megkaptad a levelet! Thanks a lot!

TAMAS KRISZTIÁN, Nagybatony, Pl.:51, 3070

CoVboy: Lovlapot fi a halál! (Bár való inég nincs megállapodás munkamegosztás terén...) Akkor már inkább beteszom a Postába a levelet. Miut azt hízosan észre vetted, leveled egy pontjára (Elnézést, hogyan kapott egyáltalán pontot, talán elvégezte a CoV-tesztet? — Chris von Tamás) akár ki is tehattem volna a "Consors" táblát. A címodet mindenesetre lokszóltam ügyls csak krisztján, őös pistafiók! mert még engem fog megbombázní újabb levélvel a "FELELŐS ANYUKA", úgy hogy merék ilyen lekö-zólni úgy, hogy nincs visszavágási lehetőségo. És! Nem küldtél választörítéket! Helytelen! Tudod, itt a HQ-n az a jól bevált szokás, hogy akr választörítéket küld, annak válaszolunk a Postában ítehat választöríték nélkül logközelebb nem válaszolok neked), és így lesz egy borrus boirtékunk...

## Tanár Úr én készültem!

Tisztelt Szerkesztőség! A minap a kezümbe került az Önök (helyesbítők: onők) által szerkesztett számítástechnikai (ha egyáltalán ennek lehet nevezni ezt a lörmódvérilt magazint). Az ízléstelen botló már az niején elkésért tetti! De ahogy belelapoztam, már-már az ongyikosságra gondoltam. A magyar sajtó eme ocsmány terméke csak megelősít lein nem (és sokinkban) azt a hitet, hogy Európa — ami oly sokáir és sokat emlegetnek — milyen távol van mélytőlőlunk! Egyetlen tanácssal szolgálhatnk: hagyják inkább a lap szerkesztését! El sem tudom képzelni, ki az aki ilyeneket olvas. Most pedig szívesen várlatponstörítéa felsorolni (a bírok érdeklőben) a lap kiadó hábit:

1. Borító: Ízléstelen szinkavalkót (csak a 46-47-es számot láttam, szerkesztéséddig), egy srócs pöla viyagm a CoV címlapjóról az ártatlan virsálódra az újságos ládéból.

2. Leírások: Az újság ősrégi programokkal foglalkozik, elavírt ősré, a mai kor színvonalának nem megfelelő színvonalat nyújtó játékokat tesztel. Ma, a Multirádiás PC-k és a CD-ROM-ok korszakában nem '84-es C64-es programokkal kellene foglalkozni.
3. Hirdetések: Jogtalanul teret engednek a kalóziprogramokat másolóknak! Ez felháborított Vártam már azt a napot, amikor az ilyen szemétt emberek ellakaitja a szoftver rendőrség!
4. Fantasy-rovat: Az idéltének játéka. Nem bírom az ílyet, hogy a csenevész kis trón-évesek a meleg szobában karosszékeiken ülve öklökdönek. Ezt a játékok szerintem az óvodásoknak találták ki. Akiknek annyira lételeme az öles-pusztítás, azok menjenek ki a mezőre és dntabolják fel egymást lakóidajkukkal, ha kedvük tartja!
5. Plus44 sorok: Elavírt gép, csak a helyet foglalja az írságtlan.
6. Felhasználói rovat: Az ötlet jó, a tartalommal viszont nem vagyok megelégedve. A mai középiskolai oktatás a QBASIC, PASCAL, DBase megfelelő szintű írsználátat igényli. Nem hinném, hogy a jövő hónapban a C64-gyel foglalkozzónak!
7. Gelto komiksz. Nem túl sok összefüggést láttam a történetben. Itt jegyzem meg, hogy az angol szavak helytelen használata teljesen ellátalmazott ebben a szennylapban. Nem ítem, mi a jó abban, ha az angol kifejezéseket krejtés szerint li-ják le. Gondolom, a szerkesztőgárda tagjai közül senkinek sincs még egy alapfokú nyelvvizsgálója sem.
- Továbbá: Elős szíeng, amirről-máról tárgyalásággá lajul. Nem tudom, hogy kerülhet egy számítástechnikai lap levelezési rovatába a szerkesztő nem szervevel kapcsolatos ork. Ez elkeserítő.
8. Levelezés: Kát, hogy idáig eljutottam. Airo ösztönzik az írságot, hogy trágár szavakat híjanak, és írsználjanak. A rovat tartalma teljesen kilóított. Csak két tézslóban tudtam elolvasni.

Mielőtt ezt a levelet megírtam, megmutattam az önök magazinját kollégáimnak, kiváló szakkartársaimnak. Mindenki egyet értett velem, a ösztönzött a levél megírására. Azt hiszem, minden témában igazam van, egyike se tud beakótni a CoVboy Ur! Most már csak egyet nem érték: miről tartja fenn magát a lap, ha ilyen színvonalat produkál? Nem hinném, hogy a legnagyobb példányszámrú számítástechnikai magazinok közé tartozna, ez lehetetlen (max. 1.000 pl.). Nem életem, miért éri meg vesztősejes lapot szerkeszteni — nincs ma csodákban bírány. Ennyit tudtam hitelen összeszedni, ha ezt a levelet tovább folytathatnám sokáig. A CoV egyetlen pozitívuma lenno, ha NEM JELENNE MEGII! Tudom, nem rajkák tie a levelemet az elős szálalmazás miatt, de nem is ezt akartam előlri.

M.Károly, Középiskolai számítástechnikai tanár, Gyomaendrőd

CoVboy: Hi Caryl Bocs, hogy letogeziok, de kollégák között ez szokás, máipedig bármennyire líhetetlen, nekem is van pedagógiai végzettségem, sőt még tanítottam is középiskolában, csak abhol nem igazán lehetett megélni. Na mindegy. Először írtál nekünk levelet, és máj az az elején elke-sorított, hogy címet nem adtál meg, így nem tudtam más hátra, mint a postában reagálni erre a mrócsokra. Bocs, hogy ezt írom, de leveledet elolvassa egy szóval nem tudtam jobbat kitalálni. Kezddj inindját az elején.

1. Ha már a horító ízléstelen volt a számotló, akkor irriért vetted egyáltalán kezébe a lapot? Ugyanakkor nem is trókolod, hogy a 46/47-es volt az első, amit láttál, telrát senkinek referenciád nincs, csak úgy véleményt alkotsz.

2. Neheztelsz miattja, hogy az újság ősrégi programokkal foglalkozik. A lap által kezdeményezett lelmérés oredniényo is meg-előstette, hogy olvasóink viszonylag nagy százalékát még a C64 tulajdonosok teszik ki. Ajánlj már nekik valami tutis új Multimédia CD-t!
3. Hogy minek engedünk teret, és minek nem, ezt már kilejtettük aktuális cikksorozatunk előző részében!
4. Nem hiszem, hogy csak a Fantasy-rovnt köti a képeinyó elé a tizenéveseket. Én úgy gondolom, hogy meleg szobában, karosszékekre ülve dolgozik a programozó, vagy adatleldolgozó is, és írem fából készült PC-kkel dobálják egymást a mezőn.
5. Ez az egy pont, ahol tényleg egyetértünk.
6. Itt nagy az ellentmondás. Egyrészt nem hinném, hogy QBASIC PC-s rutink, vagy a DBase ismertetése osztatlan sikert aratna a PC-sok körében, másrészt annak, hogy van az újságban C64 lefhasználól rovat is, semmi köze ahhoz, hogy irivel fognak dolgozni a jövő hónapban. Ebből is airo engodek következtetni, hogy To maximálisan PC párti vagy, a C64 és Amiga vonatkozású részeket, valamint a PC-s játékokkal foglalkozó részt úgy ahogy van kidobálnád az újságból. Azt hiszem akkor valóban nem tartozna a lap a legnagyobb példányszámrú számítástechnikai lapok közé.
7. Nem is láthatnál sok összefüggést, ha ez volt az első CoV, amit láttál, szívesen elküldjük az előző számokat is — ott a csekk az újság közepén.
8. Az máj jó hír, ha a postát csak két részletben tudod elolvasni, hallottam egy olyat, hogy shít az a lap, amelyet a buszon hazafelé ki lehet olvasni. Nem hiszem, hogy valaha is airo tanítottuk volna az olvasóinkat, hogy trágár szavakat írsználjanak. A Posta, és úgy általában a CoV hangvételő 1989 óta a könnyed stílus jellemző, és nem a komoly — "Tisztelt Olvasóink..." — stírlák. Ezen a területen azonban mindig bizonyos határon belül maradtunk.

Azon nem csodálkozok, hogy az iskolában, ahol tanítasz, kollégáid is támogatják álláspontodat a leveled tartalmát illetően. Mint említettem, nekem is volt szerencsém középiskolában tanítani, és nem hinném, hogy egy olyan kollégám lett volna, akinek tettett volna a stílus, amit a CoV képvisel. Nem vagyunk egyformák.

Hogy miről tartja fenn magát a lap? Hát elsősorban abból, hogy eladható információkat tartalmaz. Azt a lapot is megvotte valaki, ami a Te kezébe került. Nem hiszed el, hogy a CoV a legnagyobb példányszámrú számítástechnikai lapok közé tartozik. Fizess elő a Sajtótörlesztés c. lapra, ez időnként közzé fogja tenni a torlesztésre átvett lappéldányokat. Végű egy dolgot. Azt írod, az lenno a legnagyobb pozitívum, ha a lap nem jelenne meg. Legyen neker! Ezennel megígérem, hogy a COMMODORE VILAG c. lap decemberben jelenik meg utóhára (kár ölni, irána sem menekírsz meg tőlünk, az ízléstelen borító alapján meg logod látni új lapunkat is az újságosnál).

## Bepillantás a kulisszák mögé

Mostanság úgyszemint téma ez a képzőművészeti, ezzel kapcsolatban keresett fel bennünket egy olvasó. Tanulságos történetét megosztom veletek:

Tisztelt Commodore Világ Szerkesztőség! Egy nagyon fontos bejelentést szeretnék tenni. Tudom, Önök már sokszor hangozították, hogy az újságban megjelölt hirdetésekért felelősséget nem vállalnak. Azonban kötelességemnek érzem tájékoztatni Önöket, hogy az egyik programkészítő, nevezett Ábrahám József, közönséges csaló, tetteivel és modorával súlyosan rongja a becsületes programeladók (pl.: Deutsch Szabolcs, Horváth Lajos stb.) rántni bizalmát is. Ezért arra kéri Önöket, tegyenek valamit az ügy érdekében, s ne engedjék, hogy egy ilyen "személt" felnézési beszennyezze lapjukat. Biztos vagyok benne, hogy rajtam kívül még sok más jóhiszemű C64-est is jól átvett a fenti megnevezett személy. Az általam megrendelt programokat nem a feladott megrendelés szerint küldte (utántöltések helyett egyfajta-osokat + hibás másolás). A kazettáimat természetesen visszaküldtem, abban a hitzemben, hogy József korrigálja a hibákat, és természetesen a nem megfelelően küldött programok árái visszaszolgáltatja. Ennyi bevezetőnek. Mellékeltem 3 levél másolatát, időrendi sorrendben jelölve, kérem olvassák el reklamálóvelelem József ároggás válaszát, és a 3. levelet, amelyre még nem kaptam választ. A pénzem és a kazettáim természetesen még mindig sohol... Nagyon szeretném, ha segítenének az ügyben (nem csak az én érdekében), mert szerintem a kazettáimat és a pénzem már soha többé nem látom, ez esetben pedig kénytelen leszek Ábrahám urat feljelenteni. A C64-es tábori nevében: Varga Attila, Gyarmat

Attila levele Józsinak, amikor megkapta a küldeményt:

Helló Józsi! Megkaptam a csomagod, de nem láttam tőle túl sokat! Sorolnám: A Blue Angel Sim, és a Lemmings 1-10 ERROR-os a legjobb fájllal mellett is. A Tour de France kifagy. Ezeket másold át újra. Azt hiszem érthetően lejeztem ki magam, amikor azt írtam, hogy a következő programokat kizárólag csak akkor küldd, ha tényleg utántöltősek: Guadalcanal, Dizzy 5-6, Tanks, Zombio, Gordin 5, Match of the Day, Little Puff, Olli & Lissa 3, Cloud Kingdoms, Hírri, Moonfall, Fist Fighter, Red, Speedball 2, Grip Adv. Cro. Eie To mit csináltál? Felvetted az 1 részes verziókat és

utánuk több 00, 10 vagy 20-as tőlt, és úgy nem is olyan felhő, hogy a block szám és a SYS érték azonos. Mivel ezen progik 1 részes változatai nekem is megvan, nem volt nehéz leellenőrizni a felhővést. A levelem mellett találás: egy csekket. Az összeg a következőképpen jön ki: a programokért 1430 Ft-ot számítottál fel, ebből levontam a S.Basket 1-4, Aces of Aces 1-3, Lords of C. 4-5, Crazy C. 1-12, Silent Service áráit (amik bejönnék) 290 Ft, és a levél elején említett 3 program áráit, 190 Ft, amelyeket nem lehetőleg másodsorra sikerül átvinned a küldött 2 kazettára. Vagyis az összeg így 950 Ft. Az összeget postafordultával, a kazettákat pedig minél hamarabb várom.

Attila, Gyarmat

Józsi levele Attilának, válaszként:

H!

Arad már el, hogy mi a fenét akarsz tőlem? Most azt hiszed, hogy okos voltál, mi? Pedig Te vagy az a hülye!!! Nézzük sorjában: Azt írtad, hogy a Blue Angel Sim, és a Lemmings nem jön be a legjobb fájllal mellett sem. Ezt igencsak furcsállom, mert mielőtt elküldtem a kazettákat, mindet visszaellenőriztem. Nálam működtek. Arról igazán nem tehetek, hogy nem bírsz fejet állítani. A Tour de France kifagy? Talán, ha megpróbálnád valahol normálisabb turbóval betölteni, akkor működne is! Mondjuk Tape Master 2-vel. Hát tudod meg, hogy azok a progik utántöltősektől ilyen hűlyeségekkel ne nagyon tartsd, arról nem tehetek, hogy a programok 2. file-ja azonos block számú. Mondjuk az egyáltalán nem véletlen, hogy azonos számúak és block számúak, ugyan ezeket a játékokat én turbósítottam fel az eredeti (gyáril) verziókról. És képzeld el, nekem töltenek (az összes). Azt végképp nem értem, hogy ha megvan a program 1 részes verziója, miért rendeled meg az utántöltőst (talán azt hiszed, hogy jobb)? És akkor még jössz holmi csekkkel, hogy fizessék be 950 Ft-ot, postafordultával. Ugyan miért? Azért hülyének nem kéne nézni. Ugye nem kell mondanom, hogy a 950 Ft-ot az életben nem fogom befizetni neked! Ha lenne rá valami okod, hogy az összeget kérd, akkor természetesen fizetnék, de így egy hülyét sem! Ha pedig a kazettáidat vissza akarod kapni, akkor küldj egy nagy méretű válaszbortécot, 80,- Ft-os bélyeggel, ugyanis más hűlyesége miatt nem fogok fizetni. Azt hiszem ennyi elég is lesz, rád felesleges pazarolnom a tíráit.

Üdv: Ábrahám József

Sárisáp, Annavölgy 195, 2523.

Attila levele ismét Józsinak:

Helló Józsi!

Megkapnám leveled, "koszi". Vegyük sorra: Leveled első 3 mondatánál nincs mit válszonom, ezek szerint kettőnk közül én vagyok az üzemelő. Hogy nem bírok magánfelet állítani? Ja, kislány, hol voltál Te még akkor, amikor én már PC-n programoztam? Sehol! Turbó: minő véletlen, hogy pont Tape Master 2-t használtok... A visszatér utántöltős progik: nem az a gond, hogy nem tölthető be, hanem az, hogy nincs mit utántölteni. Pl. ha belekukkantasz a Speedball 2-be, megláthatod, hogy a játék 1 file-ban található, valaminegyi opció. Ja, hogy miért rendelted meg a játékok "utántöltős verzióit", ha az egyrészes megvan? (Háát, hirtelen nem azért, hogy az egyrészes verzióid kapjam meg...) Ugye Te még nem is hallottál olyasmiről, hogy valaki az utántöltős programokat gyűjti? Sajnos leveled hangvétele, és az a tény, hogy pénzt csak ki megrendelőidből, valamint még a felszólítás ellenére sem vagy hajlandó visszaszolgáltatni a megrendelő által küldött kazettákat sem (+ zsarolás ténye, és még sorolhatnám), arra kényszerített, hogy felhúzzam a kesztyűt! Adok még egy hét türelmi időt! Ha ez idő alatt sem szolgáltatod vissza a kicsalt összeget és a kazettáimat, kénytelen leszek feljelenteni téged + megenni szükséges lépéseket. Remélem értjük egymást. És ne hidd, hogy ez csak blabla.

A feljelentés már meg van írva, csak feladásra vár.

Varga Attila, Gyarmat

CoVboy: Nem szívesen székítotam volna félbe eme tanulságos pábeszédet. Az utóbbi időben rondszerűessé váltak az ilyen, és hasonló volumenű visszaélések, amelyek tárgyában tőlünk kérések tanácsot, mit tegyetek? Nos, ha igaz a hír, hogy a hatóság emberei a jövőben a hirdetések alapján is fognak tartani szűrőpróbaszerű ellenőrzéseket, akkor ez a téma magától fog megoldódni. Ez viszont egy hosszadalmas procedurának ígérkezik, ezért én személy szerint azt tanácsolom, ha valaki úgy érzi, hogy becsapták, éljen törvényadta lehetőségeivel. Amikor ezek a sorok megjelennek, már rég letelt az a bizonyos 1 hét. Kíváncsian várom a fejleményeket, Attila és Józsi páviadalában. Nem voltam rest mihezértés végett Józsi címét is közölni, hogy mindenki, aki rendelt, rendel, vagy rendelni akar Józsitól tudja, kiről is van szó, és mire számíthat. Bocs Józsi, ha ezzel esetleg zsebed laposabb lesz mint eddig, ha nem tetszik, jelentés fell

CoVboy: A TOP listát még csak-csak klebnyáltam, de saját reklámot nem ilik megnyílni, úgyhogy legközelebb folytatjuk...

## MÉG KAPHATÓ • MÉG KAPHATÓ • MÉG KAPHATÓ • MÉG KAPHATÓ

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A nyár végi jubileumra korlátozott példányszámban megjelenő gyűjteményes kiadások még megrendelhetők!

### Kiegészítők:

#### Egerek, Joystickok:

MS kompatibilis mouse (300-3000 dpi)	980,-Ft
AGM 600 mouse (400-4000 dpi)	1.300,-Ft
AGM 804 mouse (400-4000 dpi)	1.400,-Ft
Mouse pad	160,-Ft
TRACKBALL	1.950,-Ft
QUICKSHOT WARRIOR 5 joystick	1.290,-Ft

#### Lemezek:

R&M 5.25" 1.2 MB IBM formattált	480,-Ft
R&M 3.5" 1.44 MB IBM formattált	720,-Ft
3M 5.25" DS/HD	750,-Ft
3M 3.5" DS/HD	1.200,-Ft

#### Lemezegységek:

JAPAN 1.2 MB floppy meghajtó	5.500,-Ft
JAPAN 1.44 MB floppy meghajtó	4.450,-Ft

#### Hangkártyák, FAX-modemek:

Sound Blaster 2.0 kompatibilis hangkártya multi CD	4.790,-Ft
16 bites hangkártya, multi CD	9.500,-Ft
Rockwell FAX-modem 9624	5.900,-Ft
Best DATA 9624FQ FAX/MODEM	7.900,-Ft
GVC 1114 FAX/MODEM (14.400 bps, PTF eng.)	16.900,-Ft

#### Lemeztartó dobozok:

Lemeztartó doboz 40 db 3.5"	290,-Ft
Lemeztartó doboz 80 db 3.5"	380,-Ft
Lemeztartó doboz 120 db 3.5"	520,-Ft
Lemeztartó doboz 60 db 5.25"	380,-Ft
Lemeztartó doboz 110 db 5.25"	450,-Ft
Multimédia tartó doboz (3.5", 5.25", CD lemezek)	580,-Ft



MULTIMÉDIA CD lemezek nagy választékban kaphatók!

## R&M SZÁMÍTÓGÉP HITELAKCIÓ

Konfiguráció: ház + 200 W tápegység, 1.2 vagy 1.44 MB floppy meghajtó, IDE vezérlő,  
2 soros, 1 párhuzamos kimenet, 101 gombos billentyűzet

	2 MB RAM	4 MB RAM
• R&M AT 386DX-40+128k cache	38.189,-Ft	44.221,-Ft
• R&M AT 486DLC-33+128k cache	44.533,-Ft	50.981,-Ft
• R&M AT 486DX-40+128k cache	57.064,-Ft	63.512,-Ft
• R&M AT 486DX2-66+128k cache	68.632,-Ft	74.992,-Ft

#### Monitorok és vezérlők:

14" monochrome SVGA + VGA 256k	15.548,-Ft
14" color SVGA 0.28DP + VGA 512k	31.864,-Ft
14" color SVGA 0.28DP LR + VGA 1 MB	37.792,-Ft
14" color SVGA 0.28DP NI+VGA 1 MB VLB	39.352,-Ft
14" color SVGA 0.28DP NI,LR+VGA 1 MB VLB	42.472,-Ft
17" color SVGA +VGA 1 MB VLB	110.656,-Ft

#### Winchesterek:

•80 MB CONNER	18.616,-Ft
•200 MB CONNER	21.736,-Ft
•420 MB CONNER	29.016,-Ft
•540 MB QUANTUM	37.336,-Ft

Áraink a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák !

Készpénzfizetés esetén a fenti árakból 4 % kedvezmény!

Az R&M számítógépekre 1 + 2 év garanciát adunk !

**QUANTUM SCSI-2 Winchesterek 540 MB-2.16 GB méretben, kedvező áron**  
(Kérje teljes árlistánkat, viszonteladók jelentkezését is várjuk!)



# ACOMP

## Számítástechnikai Kft.

**Üzleteink:** 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790  
 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165  
 1191 Budapest, Katka utca 9. Tel: 280-4267  
**Fax:** 251-2385, 220-1643  
**Nyitvatartás:** H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.  
**Szervizünk:** 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

### Commodore Számítógépek

Commodore Amiga 500/500 Plus	33 992,- Ft
Commodore Amiga 600	28 792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43 992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamic	47 992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (7.5 inch)	36 990,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31 992,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/0MB	239 200,- Ft
C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/0MB	151 200,- Ft
Commodore 1085S Stereo monitor	31 992,- Ft
PHILIPS 8833 II Stereo monitor	31 992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55 992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó	
Amiga 500/500Plus-hoz	11 192,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3 992,- Ft
Commodore C-64/II	7 432,- Ft
Commodore C-64 Game set	7 992,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	7 992,- Ft
Commodore Dataselle	2 792,- Ft
Commodore MI'S 1270 Printer (C64-hez)	15 920,- Ft
Commodore Amiga _ Eurocart kábel	392,- Ft

### Joystickek

Joystickek széles választékban kaphatók (Dynamics Quickshot)	596,- Ft 3 032,- Ft
--	---------------------

### Mágneslemezek

NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 5.25" MD 2HD lemez	552,- Ft
Maxell 3.5" MF 2HD lemez	872,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	512,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392,- Ft
Prolex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Prolex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form)	472,- Ft
Prolex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form)	680,- Ft
Prolex 5.25" DSHD lemez (11db/Form)	288,- Ft

### Árak

### Memóriabővítők

512 Kb-os óras bővítő Amiga 500-ba	3 992,- Ft
1 0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5 592,- Ft
1 0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	6 392,- Ft
2 0 Mb-os óras bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7 992,- Ft
0 0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, - Ft
1 0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, - Ft
2 0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, - Ft
4 0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, - Ft
8 0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	50 392,- Ft
2 0 Mb-os PCMCIA bővítő A500/A1200-ba	11 992,- Ft

### Árak

### Sega Termékek

Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	18 392,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12 792,- Ft
Sega MegaCD II + 3 CD-játék	39 192,- Ft
Sega MegaCD II + 1 CD-játék	31 892,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11 192,- Ft

### Árak

### Egyéb kiegészítő termékek

Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re	72,- Ft
Noris porvédő C-64 II-re	632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	392,- Ft
Swift Mouse Amigához	2 000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2 000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2 000,- Ft
Midi Amiga Interface	2 800,- Ft
Handscanner Fekete/Fehér Amigához	14 392,- Ft
Sound Enhancer Amigához	1 092,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19 992,- Ft
1.78 Mb HD külső floppy Amigához	13 592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5 200,- Ft
Képdigitálizáló (színes) Atari ST-hez	2 392,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2 392,- Ft

### Árak

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega program! Árak: 1592,- Ft-9592,- Ft-ig!

## Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

### Alaplapok

386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI)	9 992,- Ft
486SX-33 Mhz 64 Kb Cache (ETEC, IBM OEM)	9 800,- Ft
486DX-40 Mhz 128 Kb Cache (OPTI, AMI)	12 800,- Ft
486DX-50 Mhz 256Kb Cache, 2 VESA (AMI)	9 240,- Ft

### Processzorok, koprocok

486DX-33 Mhz CYRIX	14 080,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	17 992,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	23 992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	15 760,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	18 080,- Ft
486DX-50 Mhz CYRIX	18 200,- Ft
486DX-50 Mhz INTEL	23 500,- Ft
486DX-50 Mhz AMD	25 360,- Ft
486DX-66 Mhz CYRIX	23 992,- Ft
486DX-66 Mhz AMD	23 992,- Ft
486DX-66 Mhz INTEL	27 400,- Ft
486DX-100 Mhz INTEL	68 992,- Ft

### FAX-modemek

ZOLTRIX 9600/24 BPS belső	4 400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13 992,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	19 680,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	24 600,- Ft

### CD-ROM, Mouse

PANASONIC CD-ROM dupla sebesség vezérlővel	17 120,- Ft
MICROSOFT OEM mouse eredeti	3 520,- Ft

### Hangkártyák, Kézi scanner

Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	660,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár)	2 400,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS 2 (1 pár)	11 200,- Ft
Sound Blaster 2.0	5 992,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10 280,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	13 520,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16 880,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	37 840,- Ft
Gravis Ultra Sound	18 992,- Ft
Gravis Ultra Sound Max	28 992,- Ft
Mano kézi scanner 256 szíre + SW	11 280,- Ft

### I/O kártyák

IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1 112,- Ft
IDE/HDD/DD 2S1P1G Vesa	2 080,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	3 088,- Ft
Trident 9000C VGA 512KB RAM	3 780,- Ft
Trident 8900D VGA 0KB	2 640,- Ft
S3 VGA 1/2 MB, VESA, TC	0 520,- Ft
ET 4000AX VGA 1MB, Vesa	11 240,- Ft
Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI	11 360,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	15 360,- Ft

### Ramok, Winchesterek

414256 DIP RAM	544,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1 392,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3 552,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	14 992,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	15 680,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	32 080,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	63 992,- Ft
210 Mb Conner winchester	18 880,- Ft
270 Mb Seagate winchester	22 240,- Ft
420 Mb Conner winchester	23 992,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	31 892,- Ft
1600 Mb Maxtor winchester	129 992,- Ft
2100 Mb Maxtor winchester	149 992,- Ft

### Monitorok

14" Svga (1024x768, 0.28) AXION vagy DAEWOOD	23 920,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad, DAEWOOD	28 800,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad, NI) DAEWOOD	28 892,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad, NI, DiG) DAEWOOD	39 280,- Ft
17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad, NI, DiG) DAEWOOD	89 600,- Ft
17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad, NI, DiG) DAEWOOD	208 000,- Ft

## Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Bahyház, 1.44MB FDD, IDE + 2S1P1G, 101 gombos bill.	14" mono VGA 256KB			14" AXION color SVGA + 512KB VGA kártya				
	210MB	270MB	420MB	210MB	270MB	420MB	520MB	720MB
A386SX 40Mhz 2MB RAM	56.728,-	60.088,-	61.840,-	71.608,-	74.968,-	76.720,-	84.720,-	111.128,-
A386DX-40, 128KB, 4MB RAM	66.896,-	70.256,-	72.008,-	81.776,-	85.136,-	86.888,-	94.888,-	121.296,-
C486 SLC33, 64KB, 2MB RAM	59.800,-	62.960,-	64.712,-	74.480,-	77.840,-	79.592,-	87.592,-	114.000,-
C486 DX40, 128KB, 4MB RAM	69.704,-	73.064,-	74.816,-	84.584,-	87.944,-	89.696,-	97.696,-	124.104,-
C486 DX33, 256KB, 4MB RAM	80.824,-	84.184,-	85.936,-	95.704,-	99.064,-	100.816,-	108.816,-	135.224,-
C486 DX40, 256KB, 4MB RAM	81.904,-	85.264,-	87.016,-	96.784,-	100.144,-	101.896,-	109.896,-	136.304,-
C486 DX2-60, 256KB, 4MB RAM	84.344,-	87.704,-	89.456,-	99.224,-	102.584,-	104.336,-	112.336,-	138.744,-
A486 DX2-66, 256KB, 4MB RAM	90.136,-	93.496,-	95.248,-	105.016,-	108.376,-	110.128,-	118.128,-	144.536,-
486 DX2-100, 256KB, 4MB RAM	145.168,-	148.528,-	150.280,-	160.408,-	163.768,-	165.520,-	173.160,-	199.566,-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!

**Akció: PANASONIC CD ROM dupla sebességű, vezérlővel - 17.120,- Ft**